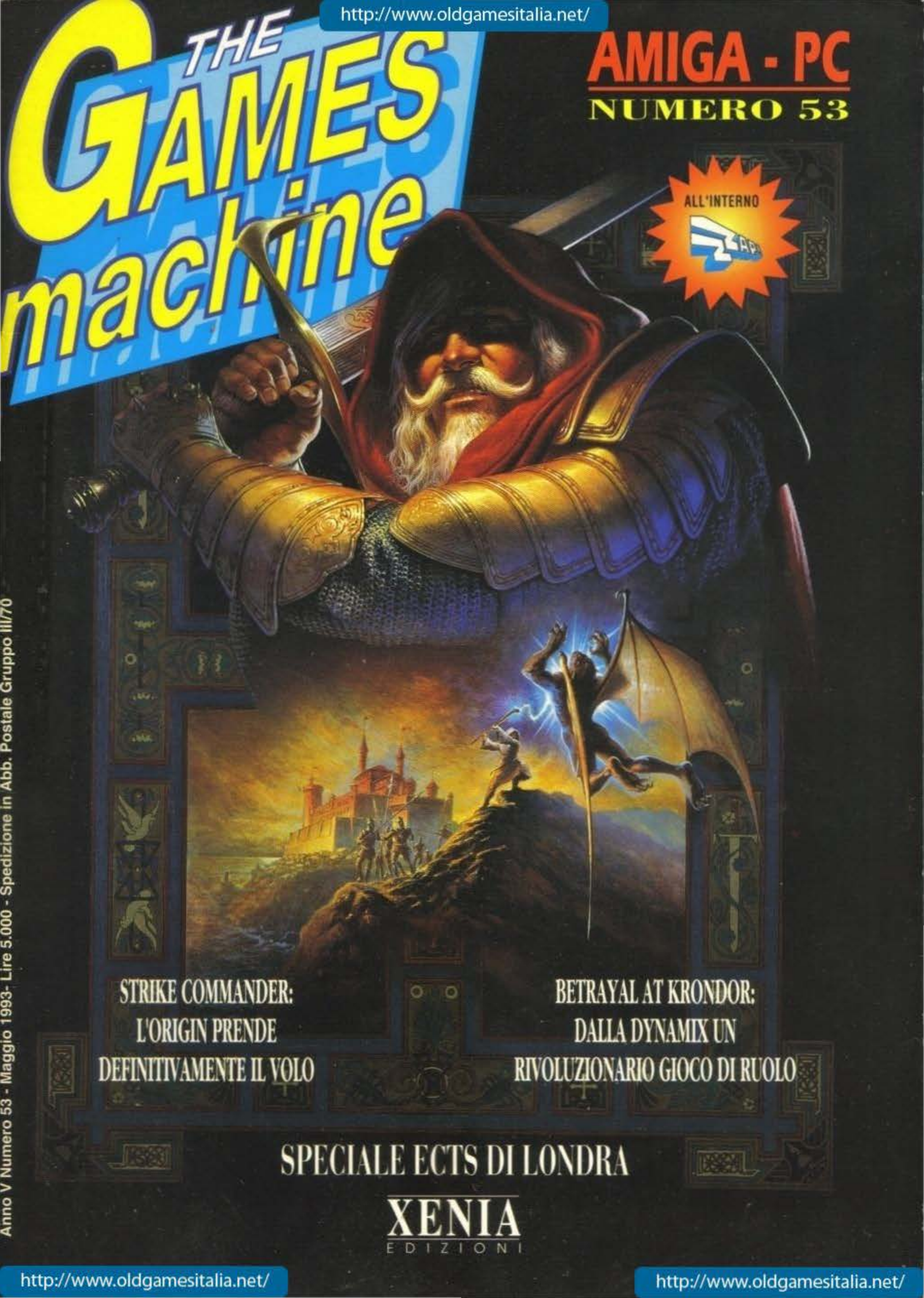
http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC

NUMERO 53



STRIKE COMMANDER: L'ORIGIN PRENDE DEFINITIVAMENTE IL VOLO

BETRAYAL AT KRONDOR: DALLA DYNAMIX UN RIVOLUZIONARIO GIOCO DI RUOLO

SPECIALE ECTS DI LONDRA

XENIA EDIZIONI

Anno V Numero 53 - Maggio 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Programma e Manuale In Italiano

FLASHBACK

QUALITA' LEADER GARANTITA

Michael è un giovane 'genietto' venuto a conoscenza di un incredibile segreto. Sembrerebbe infatti che i più potenti uomini della Terra possiedano caratteristiche psicologiche a dir poco sorprendenti. Un'inchiesta più approfondita rivela in un primo tempo che hanno tutti una cosa in comune: la loro data di nascita coincide con il loro debutto sulla scena politica... Questa stessa data misteriosa corrisponde anche alla caduta di una meteora su Titan, una colonia terrestre. Scampato di misura a due attentati Michael decide di mettere al sicuro le sue rivelazioni su dischetto e di inviarle al suo migliore amico. Di lì a poco viene catturato dagli uomini dei Servizi Segreti e trasportato in un ospedale specializzato, dove la sua memoria viene duplicata prima di essere definitivamente rimossa. Michael decide allora di tentare la fuga.....

AMIGA
1 MEGA

PC 286
E SUPERIORI

È un'esclusiva: DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHUCK ROCK

SON OF CHUCK

Screenshots
dalla versione Amiga

Chuck Rock, stimato proprietario della Chuck Motors, e' stato rapito da Brick Jagger, ambiguo boss della Datstone Car Company e suo acerrimo rivale in affari. La povera Ophelia, alla quale e' stata inviata la richiesta di riscatto, non puo' che disperarsi una volta appresa la lista di condizioni dettate per il rilascio di Chuck. E' allora che Chuck Junior, di soli sei mesi, balza fuori dal suo girello esclamando: "Tornero' con mio padre!"

Accompagna Chuck Junior nei sei livelli di combattimento preistorico, attraverso vulcani, montagne, giungle e caverne. Affronta dinosauri, serpenti, elefanti, orsi grizzly, scimmie, tigri e tartarughe prima dello scontro finale alla Datstone Car Company per liberare il povero Chuck Rock!

Amiga (1 Mega)

http://www.oldgamesitalia.net/ Via Adua, 22 - 21045 Gazzada S. (V http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2
a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

72 PAGINE

ACTION AMIGA

DUE DEMO ORIGINALI GIOCABILI

CHUCK ROCK II
TALE PADRE, TALE FIGLIO!

AMIGA AL MASSIMO:
SUPERFROG E BODY BLOWS

SLEEP WALKER
LA NOTTE E' GIOVANE...

Anno III Numero 17 - Maggio 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

RECENSITI PER VOI: SUPER FROG - BODY BLOWS - DESERT STRIKE - ARABIAN NIGHTS
B 17 FLYING FORTRESS - NIGELL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

La caccia alle streghe

Premetto che questo è un Editoriale unificato, un po' come accade per i telegiornali quando si tratta di comunicare notizie sensazionali: ma quello che state per leggere riguarda The Games Machine, The Games Machine Action, Consolemania, Zzap! e PC Action; quindi ho pensato di "unificare" la prima pagina della vostra rivista preferita: se ne acquistate abitualmente più di una... beh, leggerete un Editoriale per tutti!

Non ne posso più! E' mai possibile che addirittura i telegiornali possano dedicare spazio a una notizia così cretina? Vi state forse chiedendo di quale notizia sto parlando? Ma di quella del 5 aprile che annunciava la comparsa di una "strana crisi" su due ragazzini che avevano dedicato troppe ore giocando ai videogiochi. E così siamo punto e a capo.

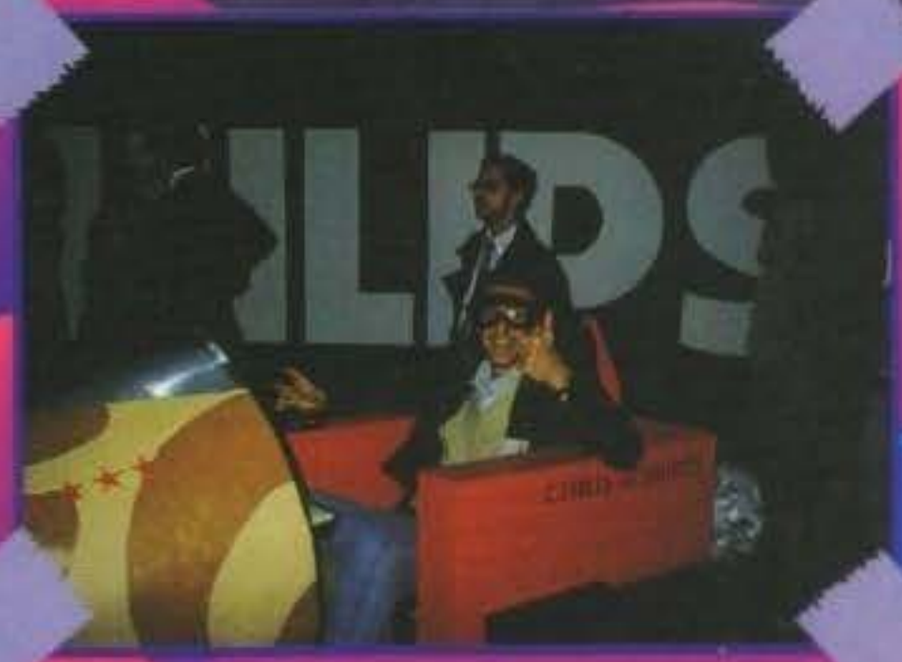
I videogiochi non sono certo la causa di crisi epilettiche o malattie mentali: lo stress a cui è sottoposto il nostro cervello mentre giochiamo a un videogioco è sicuramente inferiore a quello a cui ci si sottopone guidando per le strade di una città, né più, né meno: eppure nessuno parla di malattie legate allo stress da traffico, che in verità colpisce molta più gente rispetto a quello presumibilmente causato dai videogiochi.

Anche lo studio ha causato malattie e addirittura morti, ma non per questo si è detto che la scuola faccia male... anzi! E appunto non è certo stata la scuola, con i suoi ritmi e i suoi metodi la causa di malesseri o di gesti estremi: il cervello è una macchina complessa, e spesso sono sufficienti degli stimoli particolari per far scaturire reazioni insospettate, ma sempre sopite nei meandri del nostro inconscio. Smettiamola una volta per tutte di dire che i videogiochi fanno male: diciamo piuttosto che fa male stare troppo tempo davanti a un monitor, sia che si tratti di televisione, sia che si tratti di computer da ufficio, come può far male concentrarsi per troppo tempo su una medesima cosa. Se non riuscite a finire il livello dell'arcade che avete appena acquistato, lasciate pendere: ci riproverete il giorno dopo, altrimenti, come quando siete innamorati, vi diventerà difficile dimenticare l'oggetto dei vostri pensieri, e di conseguenza non mangiate, non dormite, non vivete.

E allora dove sta il rimedio? Sta nel nostro buon senso, e in quello di alcuni giornalisti che forse dimenticano che Tangentopoli si fa sempre più vasta, che l'Italia sta andando a rotoli e che i problemi seri stanno da tutt'altra parte, e ho l'impressione che siano proprio loro a voler giocare con le notizie, forse incattiviti dal fatto che i loro figli per primi trascorrono il tempo libero davanti a un joystick, e dimenticando troppo spesso che il videogioco è anche un'occasione di confronto e di aggregazione con gli altri che ha il pregio di non uccidere nessuno e di farci rilassare un po'.

Le streghe da cacciare stanno da un'altra parte, e la prossima volta chiamateci in causa solo quando siete bloccati da qualche parte in qualche videogioco: la nostra Redazione è sempre disponibile. In orari di ufficio, però, perché il resto del tempo lo trascorriamo in ospedale per curarci!

Stefano Gallarini



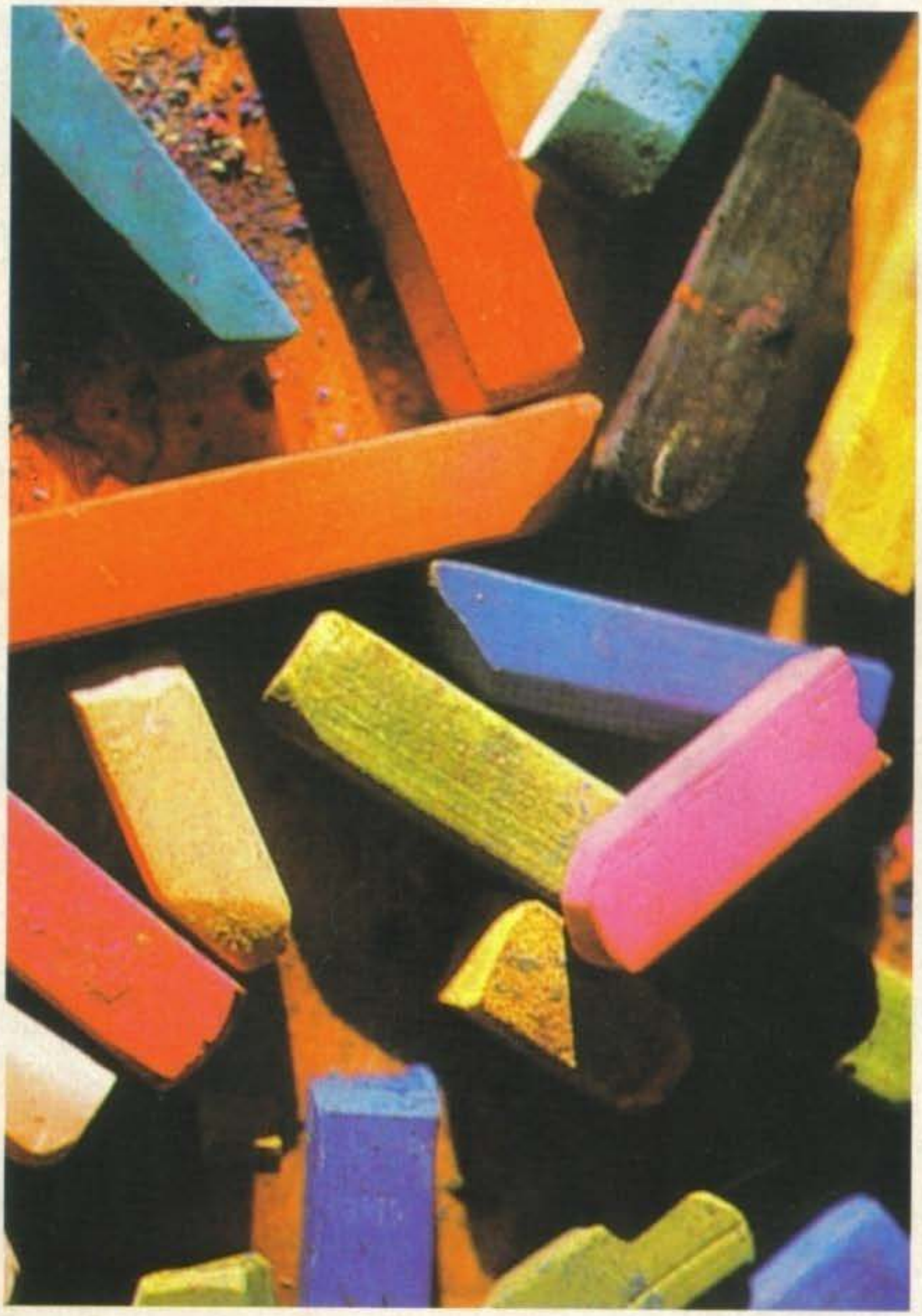
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri Direttore **Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC



A SOLE L. 9.900 con Dischetto da 3 1/2

Tutto su:
GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

10	VOCI DI CORRIDOIO
14	PREVIEW
62	REVIEW
67	TIPS
114	CD-I
118	BOARDGAMES
122	CONSOLEMANIA CORNER
124	THE MUSIC MACHINE
126	TGM MOVIE
129	TALENT SCOUT
133	TGM MAIL

AMIGA

102	ABANDONED PLACES II
80	ARABIAN NIGHTS
107	B-17 FLYING FORTRESS
90	ENTITY
92	HUMAN RACE
82	SUPERFROG

PC

62	BETRAYAL AT KRONDOR
100	DUNE (CD-ROM)
86	EL-FISH
88	ISLAND OF DR. BRAIN
97	SPACEWARD HOI
76	STRIKE COMMANDER
99	TERMINATOR 2029
94	W. GRETZY HOCKEY 3
105	ZOOL

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come.

Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.

Buon divertimento.

Indica un giudizio non soddisfacente

Indica un giudizio positivo ma normale

Indica un giudizio decisamente positivo

Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Bla bla bla

http://www.oldgamesitalia.net/

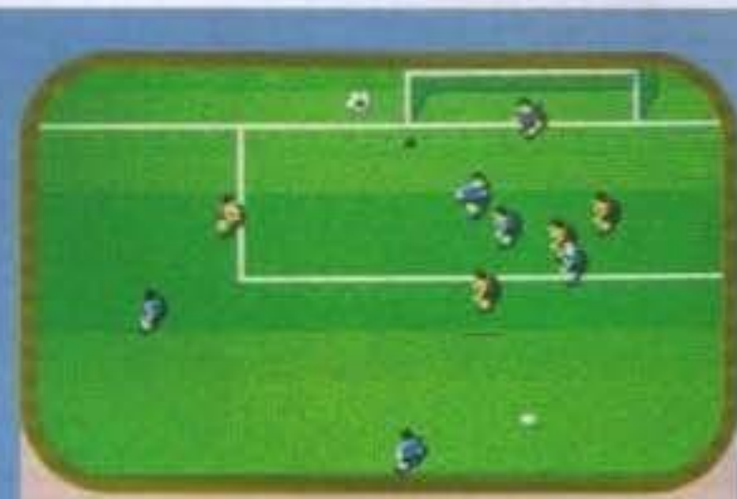
Voci di c

AMIGA SIERRA

Era ora! Dopo un'interminabile serie di conversioni decisamente mediocri dei suoi più grandi successi per PC, sembra che la Sierra abbia finalmente fatto la scelta più giusta... Affidare il lavoro a programmatori che meglio conoscono le potenzialità della macchina Commodore. All'ultimo ECTS siamo così riusciti a scoprire che con ogni probabilità saranno i Revolution Software, che ricordiamo essere gli autori di Lure of the Temptress e attualmente impegnati in Beneath a Steel Sky, a realizzare la versione Amiga dell'ultimo episodi della fortunata serie di King's Quest. Una più precisa preview non appena avremo le prime immagini.

OLTRE OGNI FRONTIER

Bye bye Frontier, la data di uscita è clamorosamente slittata al prossimo settembre. Nessuna motivazione è stata indicata, ma pare che il vecchio Braben abbia ancora parecchie cosette da mettere a posto.



GOAL! AI TEMPI SUPPLEMENTARI...

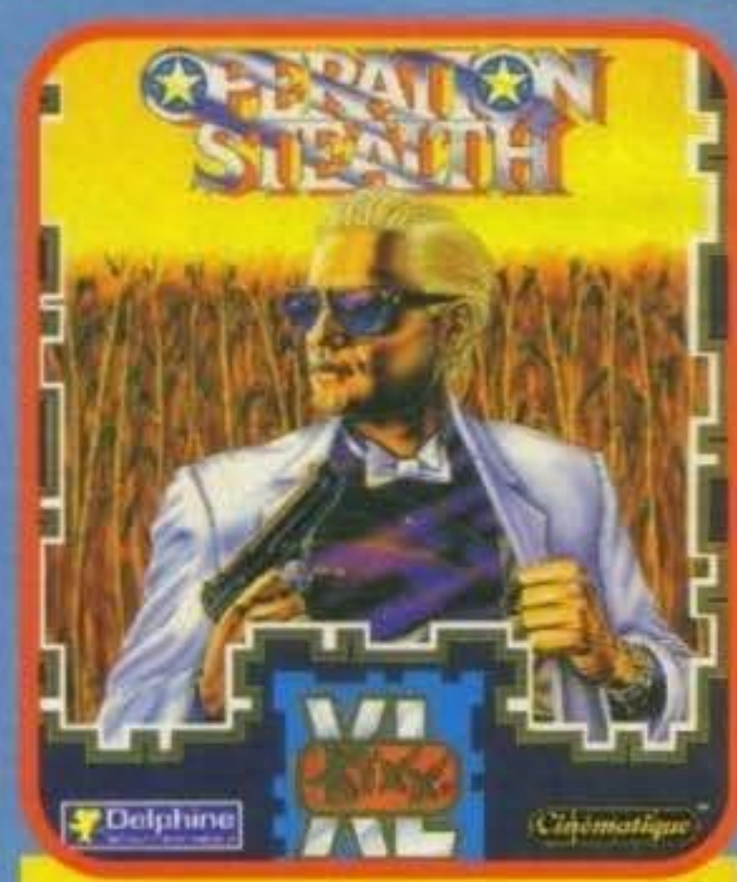
Abbiamo giocato a Goal, ma se volete sapere il nostro parere dovete attendere ancora un mesetto. L'uscita è infatti stata posticipata a Giugno per permettere a Dino Dini di dare gli ultimi ritocchi alla sua benemerita creatura. Per la recensione definitiva abbiamo quindi preferito attendere il prossimo numero.

LA MACCHIA DELLA VIRGIN

Ricordate il simpatico Spot, conversione di Othello sponsorizzata dalla 7th UP? Bene, perché la Virgin sta realizzando un nuovo e decisamente accattivante platform col medesimo protagonista. Il gioco sarà presto disponibile per Megadrive, ma le versioni Amiga e PC dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno.

CORREGGIAMOCI...

Questa foto che avevate già visto nella preview di Uridium 2 è in effetti la sequenza di fine livello, seppure ancora in lavorazione, visto che manca il fondale, nella quale bisogna far saltare il cuore energetico di ogni astronave. Marco e Max hanno provato sotto lo sguardo vigile di Andy Braybrook i primi livelli di quest'ultimo suo lavoro. Il commento d'entrambi è stato: "Molto difficile, ma divertente".



TEMPO DI BUDGET ALLA US GOLD

Vi farà piacere sapere che sono finalmente in arrivo le versioni budget di alcuni indimenticabili titoli ormai irreperibili a prezzo pieno. Fra le nuove uscite vi segnalo infatti Operation Stealth, M1 Tank Platoon e Maniac Mansion, vi ricordo inoltre la disponibilità di Zak McKracken, Indiana Jones III e Future Wars.

CD MIRAGGI

In arrivo dalla Mirage due spettacolari avventure su CD-Rom. L'uscita non sembra però particolarmente prossima e anche per questo non abbiamo alcun materiale fotografico da mostrarvi. Anzi no, c'è un'immagine di uno dei protagonisti... No, non Max, mi riferisco all'altro di mostro!

UN NUOVO DELFINO PER LA US GOLD

La Delphine Software annuncia la nascita di una nuova sottoetichetta chiamata Adeline Software. Alla guida di questo nuovo gruppo di sviluppo ci sarà Frederic Raynal, il creatore di Alone in The Dark.

Il primo progetto dovrebbe vedere la luce nel 1994, abbiamo quindi tempo per occuparcene più avanti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

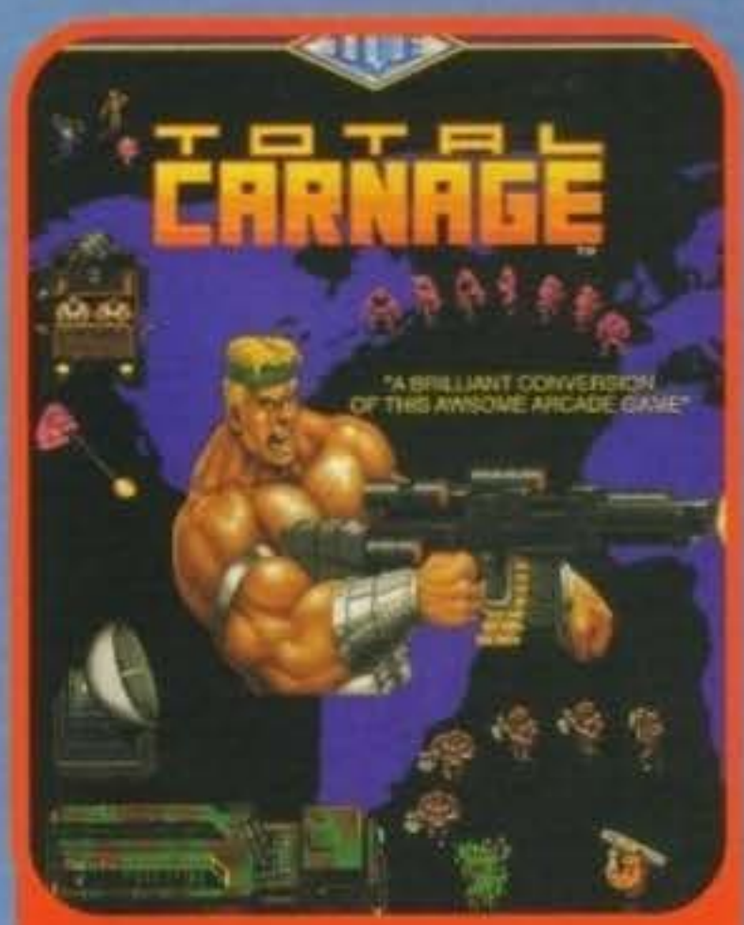
orridoio

IL PUGNO DELLA NOVALOGIC

Mentre è ormai imminente il lancio del primo data-disk di Comanche, pare che anche il simulatore terrestre sviluppato con la tecnologia Voxel sia ormai in fase di ultimazione. Il suo titolo, qualora non ve ne ricordaste, è Armored Fist.

LA SCOMMESSA DELLA KRISALIS

Oltre ad Arabian Nights che trovate recensito nel numero, e Soccer Kid che vedrà presto la luce ci sono altri due titoli attualmente in lavorazione alla Krisalis: The Lost Kingdoms, gioco strategico ad ambientazione medioevale e un gioco di scommesse sui cavalli al momento ancora senza nome.



MASSACRO DI GHIACCIO

La ICE si è aggiudicata la licenza per la conversione del seguito di Smash TV: Tatal Carnage. Non sappiamo ancora quando sia prevista la sua uscita sul mercato e nemmeno possiamo proporvi alcune schermata relative, ma è una mancanza alla quale sopperiremo in tempi brevi.

MILLE VOLTE MILLENIUM

Attendevamo le schermate, che non sono arrivate. Ecco quindi una sola descrizione testuale di quanto proposto dalla Milienium all'ECTS. Il primo titolo è l'interessante Metamorphosis, che doveva uscire dalla Flair, e quindi i primi due episodi di James Pond per l'Amiga 1200. Al ritorno dalle vacanza ci attendono invece Diggers, James Pond 3, DinoWorlds e Beastball. Una preview più completa sul prossimo numero.

MEGALOMANIA HIT

Incredibile! Nei negozi di dischi inglesi potete acquistare il CD-Sigle di MegaLoMania, il popolarissimo gioco Sensible recentemente convertito anche per Megadrive, e sembra che stia vendendo anche bene! A sentire Marco è bello, non troppo "cattivo", ma comunque bello.
Pare inoltre che anche Lemmings II possa fare presto la sua apparizione nella chart ufficiale dei singoli inglesi...

ANCORA BUDGET

Ve li segnaliamo perché alcuni dei titoli della Global Software sono veramente interessanti.
Cosa ne dite di Battle Squadron, Gem'X, Sword Of Sodan e The Plague?

MA QUANDO ARRIVA L'APOCALISSE

Alla Virgin giurano che ormai è questione d'un paio di mesi... Ci sarà da credergli?

LA UNISOFT...

... Ha sottoscritto con la Federazione Anti Pirateria Audiovisiva (FAPAV) una convenzione per la selezione, sul territorio nazionale, di esercizi adibiti al commercio, vendita e/o noleggio, dei prodotti audiovisivi, ai quali verrà conferita la nomina di "Punto Qualificato".
Per informazioni rivolgersi alla FAPAV, Via Del Tritone 61/D - 00187 Roma; oppure alla UNISOFT in Via Sciesa 5 - 20135 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

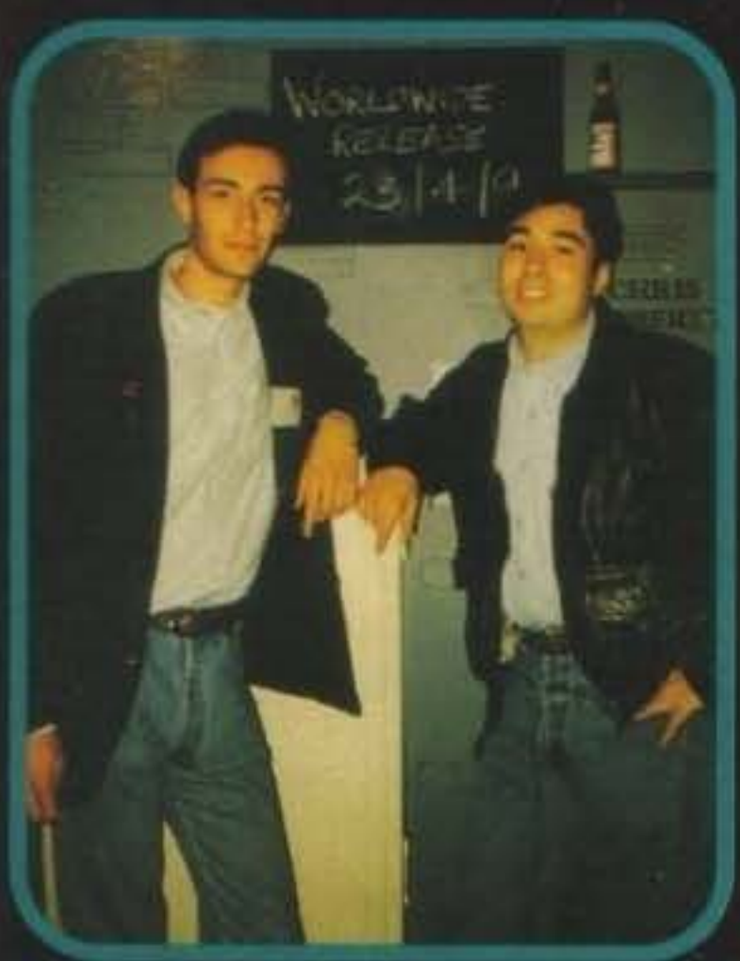
http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI INSIEME ALL'ECTS...

Le due fiere londinesi di Aprile e Settembre sono ormai diventate un appuntamento fisso per tutti gli addetti ai lavori del settore, un'occasione imperdibile per ammirare i nuovi e strabilianti prodotti che le varie case contano di lanciare sul mercato in tempi più o meno prossimi. Naturalmente anche questa volta eravamo presenti, e questo significa un sacco di succulente preview e recensioni in anteprima che vi attendono fin dalla prossima pagina. Quanto segue è invece una sorta di "slideshow" fotografico con alcune delle immagini più salienti scattate durante i tre giorni, e le tre notti, di show... Buon numero a tutti.

Max

Foto mitica allo stand della Origin: Marco Auletta, Alex Rossetto, Richard Garriott, Chris Roberts e Max Reynaud.



Ma allora esiste! Chris Roberts, proprio lui.

Panoramiche della fiera.

Effetto luce rossa (involontario) per le solite battute oscene di Richard Barclay, l'irresistibile press manager della Core Design.

Stand della Microprose. Volete sapere il nome della fanciulla? Emma Garrett... Il numero di telefono? Beh, non esageriamo!

Lord British alle prese con un toro meccanico. C'hanno provato anche Alex e Max, ma il suo stile non ha proprio niente di texano, tutt'altro!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Interno dello stand Virgin, nell'angolo Westwood Studios. Da sinistra: Brett W.Sperry, Alex, Max, Mike Legg e Caroline Stokes.

Beh, il cibo inglese come sempre lascia abbastanza a desiderare...Panoramiche della fiera.

Un Max beato fra le donne allo stand della Ocean.

Stand della Sierra. In bella evidenza Samantha Flint e Jerry Luttrell della Dynamix, sulla destra, che dobbiamo ringraziare per la copertina.

Poteva mancare? E' ancora lui: Mark Blewitt! Sulla sinistra Dave Jones dei DMA Design.

Alex e Marco in compagnia di James T. Lamorticelli, della Cyberdreams.

ECTS AWARD

Come già accaduto l'anno scorso la premiazione dei migliori giochi dell'anno s'è tenuta ancora al Limelight, un caratteristico club londinese ricavato all'interno di un'antica cappella vittoriana. Le due foto che vedete, entrambe tremendamente scure, sono scattate una durante la cerimonia di consegna degli Award e la seconda all'uscita dal club, quando i fumi dell'alcool avevano ormai annebbiato le menti di molti.

Ecco a voi i vincitori delle categorie più significative:

MIGLIORE COLONNA SONORA: Monkey Island II
MIGLIOR GIOCO EDUCATIVO: Where in The World is Carmen Sandiego?
MIGLIOR AVVENTURA: Monkey Island II
MIGLIOR GRAFICA: Alone in the Dark
MIGLIOR SIMULAZIONE: Formula One Grand Prix
MIGLIOR GIOCO D'AZIONE: Stret Fighter II
GIOCO PIU' ORIGINALE: Alone in the Dark
MIGLIOR GIOCO PER COMPUTER: Indian Jones IV
GIOCO DELL'ANNO: Street Fighter II
CASA DELL'ANNO: Electronic Arts

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

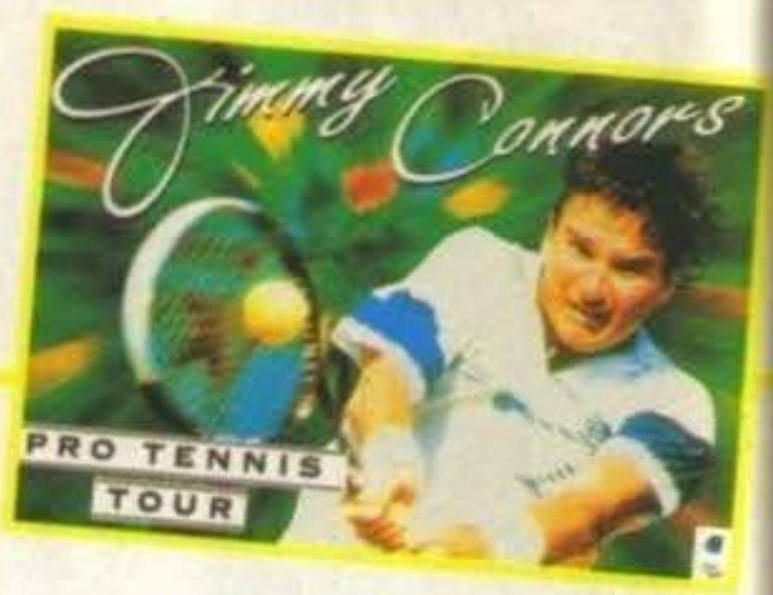
video GAMES® center

PREMIA LA FEDELTÀ E TI REGALA...

NEI VIDEO GAMES CENTER ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI LEADER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

E... SCEGLI IL TUO REGALO!



PER INFORMAZIONI SUI VIDEO GAMES CENTER DELLA TUA CITTÀ TELEFONA A :

NUMERO VERDE 1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER

Aut. Min. Rich.

http://www.oldgamesitalia.net/ il 15 Maggio 1993 e terminerà il 15 Novembre http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

video GAMES center

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
CHIETI SCALO (CH) - ROMANO ERNESTO Via Scaraviglia 37/9
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Calvano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Eporneo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24 -Via Giulia 7 - Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
VITERBO - TREAC S.S. Cassia Sud Km. 76,100
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MILANO - E.D.S. Corso Ticinese 4
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 - Via Pitagora 4 - V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
MARCHE:
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
PIEMONTE:
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CUNEO - BONDI Via Roma 50/A
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
OLBIA (SS) - TOP TEN Piazza Regina Margherita 6
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO Corso Umberto e Margherita 2
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PONTEDERA (PI) - MARCONCINI ZELINO Via R. Gotti 29
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
ROSIGNANO S.(LI)-SUPERMARKET DEL GIOCATTOLO Piazza Monte alla Rena 36
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

QUALITA' LEADER GARANTITA

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quesito del mese: ricordate i Westwood Studios? Nooooo? Buuuuh! Vergogna, vergogna e ancora vergogna. E i due grandi Eye of the Beholder (per non parlare di altri successi) non vi dicono proprio niente? Ah, ecco lo sapevo. Osservazione dell'ignorantone di turno: ma non li aveva fatti la SSI?

VAGABONDANDO PER I DUNGEONICI PROGETTI DELLA WESTWOOD...

Ah, è così! Basta, apriamo il "caso Westwood" così chiariamo tutto con un bel flashback di uno o due lustri.
Correvano gli anni 80 e la SSI aveva fatto capire a tutti di che stampo fossero i giochi di ruolo a lei più congeniali. Intrisi di epiche battaglie, ma appesantiti da spesso fastidiosetti menu che solo con l'andare del tempo si erano via via raffinati sotto il segno di una maggior facilità d'uso. Poi ci fu la svolta del genere: Dungeon Master esplose (un enorme grazie!) e di lì a poco i cloni cominciarono a fioccare, ma non certo per merito della SSI, la quale procedeva imperterrita per la sua strada degli RPG con battaglie in assonometria. Ma fortunatamente arrivarono i Westwood Studios e convinsero la recalcitrante casa distributrice della bontà del loro progetto: programmare il miglior gioco in stile Dungeon Master mai visto. E i fatti diedero loro ragione: all'uscita di Eye of the Beholder tutti spalancarono gli occhi e li tennero aperti per diversi mesi.
Il primo RPG in soggettiva tridimensionale della SSI era una realtà; per l'occasione avevano persino battezzato una nuova collana di avventure: la Legend (che andava ad affiancarsi all'ormai famosissima AD&D e alla da poco nata Buck Rogers). Ma, com'è ovvio, non si poteva riempire una collana con un titolo solo. Immediato fu l'accordo: i Westwood Studios si impegnarono a produrre un seguito e dopo uno o due annetti di lavoro mantennero la parola data. Uscì Eye of the Beholder 2 - Temple of Darkmoon. Le migliorie effettive furono poche: più che altro cercarono di coinvolgere di più i giocatori grazie a una maggiore atmosfera, a qualche rifinitura grafica in più e provarono soprattutto (invano) di staccarsi dai cliché dei giochi interamente ambientati in claustrofobici dungeon (risultato: il primo livello, cortissimo, era una foresta gestita alla maniera dei dungeon, un po' pochino come innovazione. Ci aveva già pensato la New World Computing coi suoi Might & Magic).

Ma fu sempre un grande (e, direi, meritato) successo. Al punto che i Westwood Studios si permisero il lusso di riposare un bel po' e poi di cambiare completamente genere: e nacque Legend Of Kyrandia, un'ottima avventura grafica dalla grafica mozzafiato. Ma questa è ormai storia, come storia è anche l'ingresso ufficiale nella grande famiglia della Virgin che si occupa e si occuperà della distribuzione mondiale dei prossimi prodotti Westwood.
Riconquistata la cima delle classifiche di gradimento con l'ottimo Dune II i programmatori

http://www.oldgamesitalia.net/ Copyright http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stanno nuovamente lavorando duro per proporci un altro dei loro (probabili) capolavori. La loro prossima fatica si chiamerà Lands of Lore - The Throne of Chaos e sarà quasi completamente ispirato ai due precedenti Beholder pur non essendone, per evidenti ragioni di diritti (tutt'ora in mano alla SSI, che conta infatti di mettere sul mercato la terza avventura della serie in tempi ormai molto ridotti. A tale proposito vi rimando alla preview sul numero di Marzo, ndMax) un esplicito seguito.

Torniamo dunque a noi e a questa anteprima di Lands of Lore. Inutile stare a descrivere in dettaglio peculiarità di base del gioco: quando dico che somiglierà molto ai due Beholder ho detto quasi tutto. Ovvero, grafica in soggettiva tridimensionale con definizione cromatica da sballo (mitici il secondo e il quarto scenario di Beholder 1! Quelli in pietra grigia!), mostri a go-go (ancora mi ricordo lo scontro finale col Beholder. Che soddisfazione batterlo!), magie stordenti (con effetti grafici e sonori di gran qualità e diversificati per quasi ogni magia di attacco. Attualmente solo Black Crypt ha saputo far di meglio), ecc. Per cominciare, comunque, sentite un po' la storiella conduttrice del gioco.

In un ipotetico mondo fantasy dilaniato dalle continue schermaglie tra le due opposte fazioni di Gladstone, capitanate dal buon Sir Richard, e dell'Esercito Oscuro, in mano allo stregone in gonnella Scotia, l'equilibrio è assai precario. Il povero Richard è stato informato dai suoi messaggeri segreti (eufemismo per "spioni") che Scotia è alla ricerca di un potentissimo anello chiamato Nether Mask e sepolto non si sa dove. Il tutto con un preciso e terribile disegno in testa: conquistare Gladstone grazie ai poteri oscuri dell'anello. Ci vuole un eroe, e quell'eroe siete voi (e ora mi viene spontaneo citare i Team 17 e l'introduzione vocale di Assassin: "One Man is needed... pausa... That man is you!).

E adesso che sapete la storia siete pronti a catapultarvi nell'ennesimo gioco di ruolo in soggettiva che la storia ricordi. E se avete avvertito una leggera insofferenza nelle mie parole avete quasi ragione. In effetti sono abbastanza stupito: i Westwood non mi hanno quasi mai deluso, ma ancora non so come pensano di fare qualcosa di veramente attuale quando ormai "quello da battere" è Ultima Underworld 2 con le sue favolose routine grafiche. E da questo punto di vista LOL è sicuramente rimasto fermo alla generazione precedente, nonostante come immediatezza e giocabilità il potenziale rimanga comunque elevatissimo.

A quanto sembra sarà inoltre fatto intensivo uso di schermate di intermezzo oltreché di scenari diversificati. A riprova di tale fatto Max se n'è tornato da Londra con una miriade di foto, soprattutto di intermezzi il che fa pensare che la componente "atmosfera di gioco" sarà curatissima. E gli scenari finora visibili sono quattro, di cui due esterni, il che lascia molto più spazio alla varietà di gioco. Anche i dialoghi, si presume, avranno un peso determinante sullo svolgimento dell'avventura e, anche se saremo lontani anni luce dagli Ultima, potremo contare su un po' di interazione che non sia il solito "se si muove ammazzalo!".

In attesa di dissipare questi dubbi siamo comunque certi che grafica, sonoro e soprattutto giocabilità saranno di ottima qualità (anche per le nostre precedenti esperienze sui due Beholder) e se le foto su queste due "misere" paginette non vi bastassero, andate un attimino avanti e sorbitevi un'ulteriore approfondimento sull'argomento contenente schizzi vari delle "creature" presenti nel gioco (i deboli di cuore la saltino direttamente; la redazione non si assume alcuna responsabilità in caso di infarti, svenimenti e altri disturbi fisici).

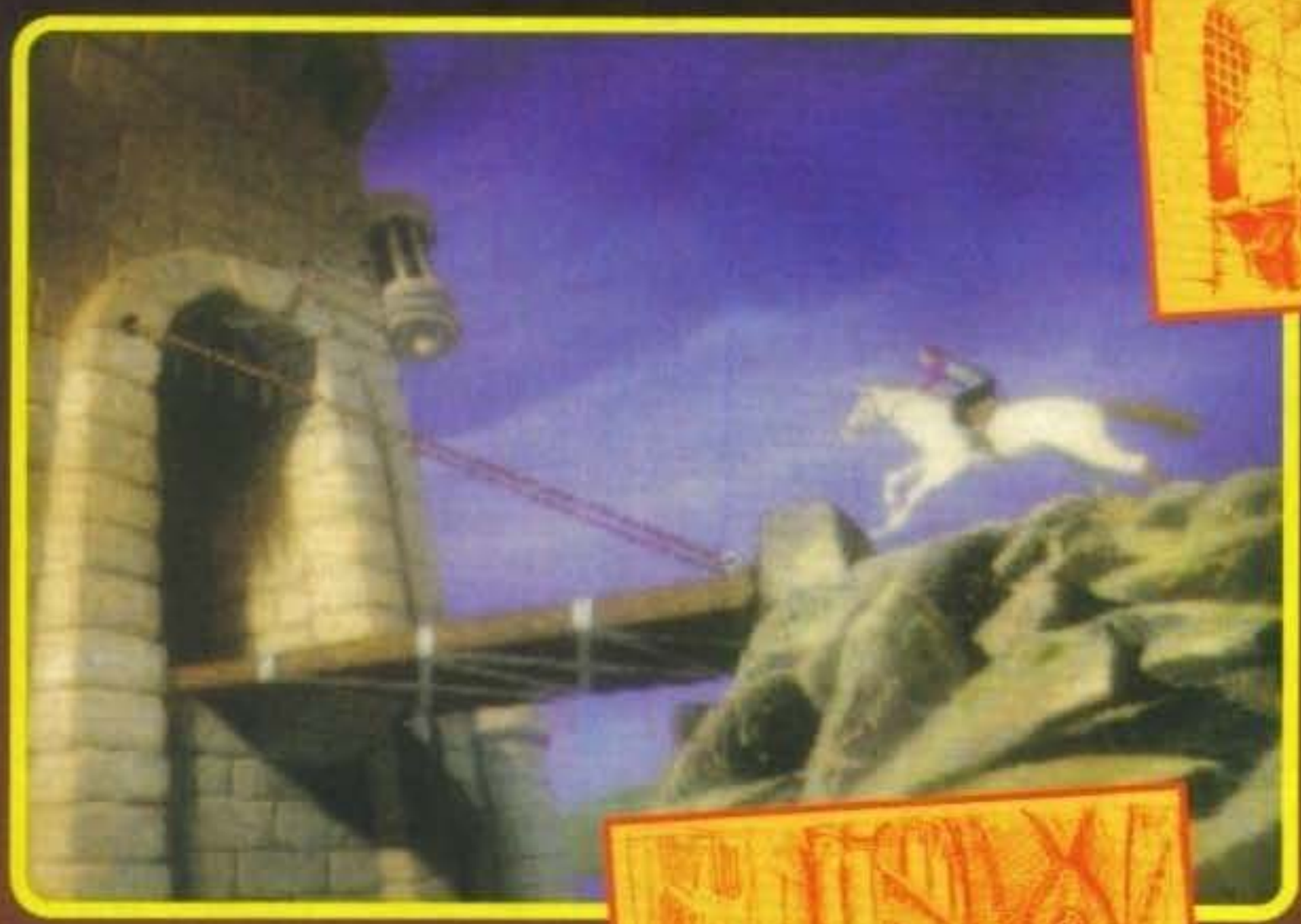
Ma a questo punto vi starete già chiedendo: quando potremo giocarci? E la risposta non può essere che: calma, ragazzi. Il gioco è previsto per la prossima estate e quindi se non esce entro luglio mi sa che dovrete aspettare settembre. Ad agosto, si sa, vanno un po' tutti in vacanza, noi compresi! Scherzi a parte è quasi sicuro che la prima versione a vedere la luce sarà espressamente dedicata al PC & compatibili e il perché è fin troppo ovvio. Ipotesi di eventuali conversioni per la macchine di casa Commodore sono al momento improponibili, di sicuro non se ne occuperà più la Westwood, come aveva invece fatto per i due Beholder, ma non è detto che la Virgin affidi il lavoro a qualche gruppo sussidiario come sta facendo per Dune II.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

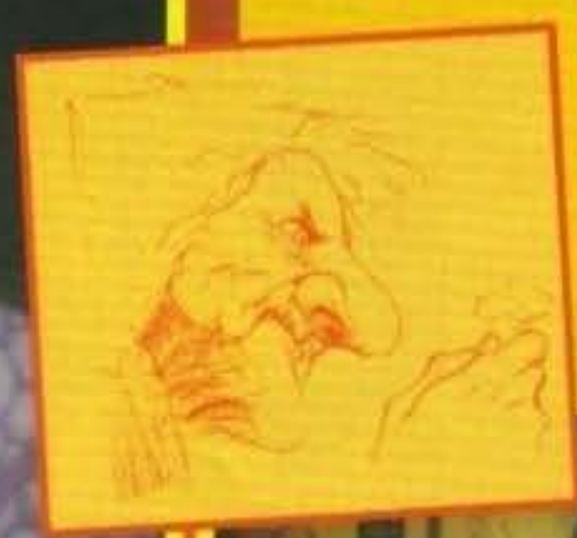
http://www.oldgamesitalia.net/

LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS



Partiamo con alcune fasi della spettacolare introduzione animata.
La sequenza vi presenta subito quella che sarà la vostra avversaria più acerrima: Scotia, una terribile strega malvagia da sempre alla ricerca del potentissimo Nether Mask, un anello dagli incredibili poteri magici da secoli nascosto nelle profondità della terra. Si prosegue con il rinvenimento di quest'ultimo all'interno di una miniera e l'affannosa rincorsa di un fedele servitore verso la tenda della strega sua padrona, che non denota fin dall'inizio troppa riconoscenza nemmeno nei confronti delle sue stesse aberranti creature... Giusto il tempo per una breve, ed efficace, manifestazione di potenza e quindi si passa all'interno del castello dove il Re di Gladstone viene avvertito dalla sventurata scoperta di Scotia e convoca d'urgenza il prode Sir Richard per affidargli la missione della sua vita...
Le cose che vale la pena segnalare fin d'ora sono

innanzitutto i frequenti effetti "zoom" all'interno di una stessa schermata, sempre di grandissimo effetto, e in secondo luogo un particolare piuttosto difficile da percepire dalle foto, ma che ci ha molto positivamente impressionato perché elegante prova di un'attenzione ai minimi particolari veramente degna di nota. In relazione all'arrivo del nostro eroe al castello, l'ultima foto per intenderci, si ode il galoppo del cavallo che arriva in lontananza e man mano si avvicina, ma la cosa veramente fantastica è come il suono cambi assai realisticamente una volta raggiunto il ponte levatoio, e ancora una volta passati all'interno. Sono piccole cose, ma a volte fanno la differenza.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle tante forme della perfida Scotia, non sembra che ci si possa fidare troppo, non credete?

Due immagini scattate durante la resurrezione del Re, vederla animata è veramente uno spettacolo.

Un povero spettro che non sembra troppo animoso dei vostri confronti, ma a volte l'apparenza può ingannare.

Chiunque sia non credo ci veda di buon occhio...

Non so se faccia più paura sulla carta o sul video...

Ecco come presumibilmente si dovrebbero sviluppare i dialoghi fra i vari personaggi.

Mai avuto carie in vita mia...

Altri spezzoni di grafica.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

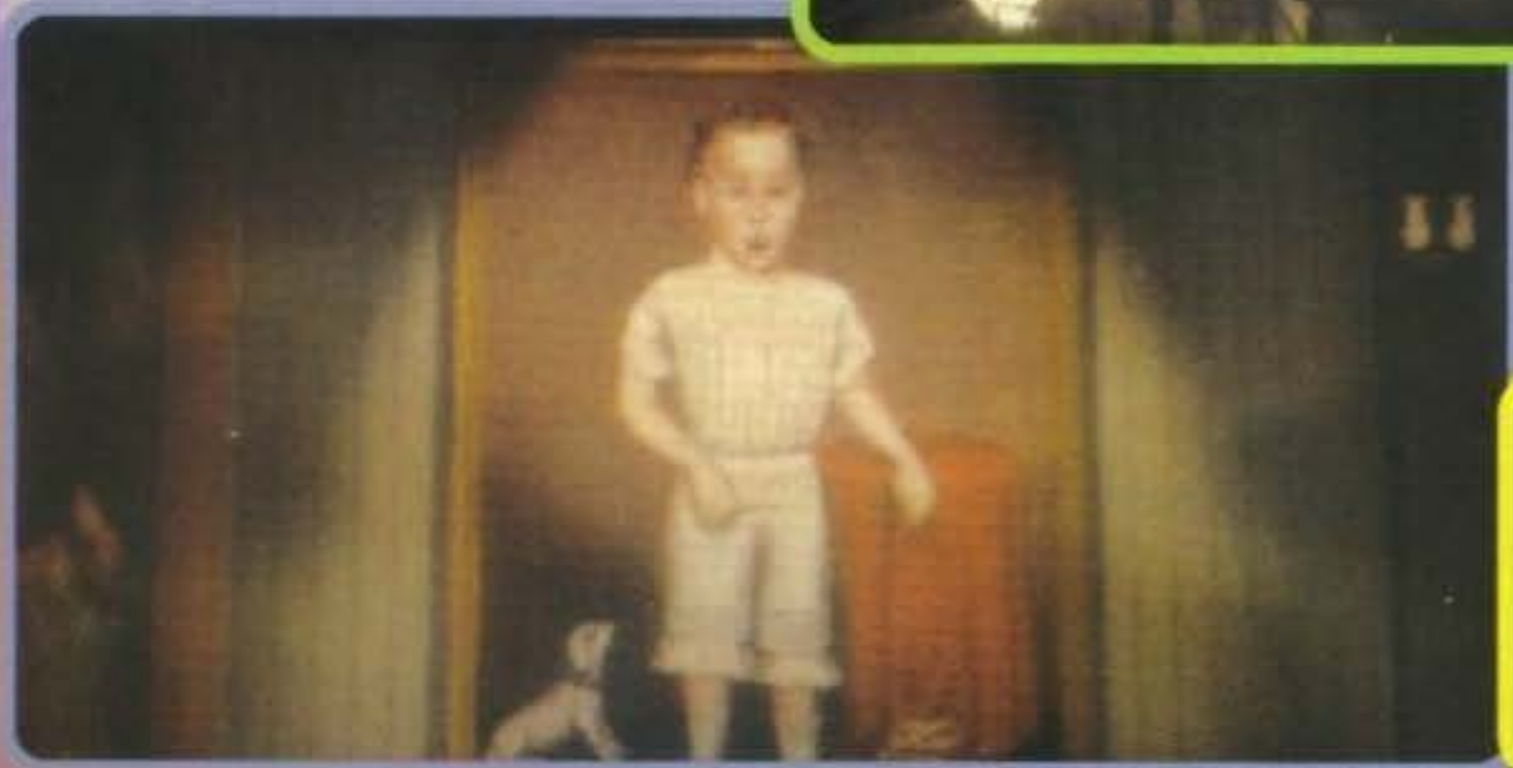
http://www.oldgamesitalia.net/

VOLETE CHE IL THRILLER SI SCATENI SUL VOSTRO MONITOR? AVETE SOLO DA ASPETTARE L'USCITA DI THE 7TH GUEST!

7 GUEST

Fra tutti i vari cimeli che il nostro prode Max s'è portato dietro da Londra abbiamo rinvenuto anche un misterioso CD-Rom con press release attaccata portante il nome di 7th Guest... No, niente da fare, della tanto sospirata versione finale ancora non se ne parla, ma già che ci siamo...

Dopo vari passaggi di consegne sono inaspettatamente riuscito ad avere l'onore d'occuparmi di questa preview aggiornata, e vi assicuro che ne sono rimasto allibito: il rifulgente compact è stato riempito fino all'orlo con i suoi 620 Mb di animazioni e discorsi digitalizzati! Ma lasciamo a dopo i particolari tecnici, ora abbiamo a disposizione la trama ufficiale e quindi un piccolo ripasso non guasterà di certo.
Harley era, un tempo, un'anonima cittadina, come del resto tutte quelle che sorgono nella Hudson Valley, almeno fino al momento in cui non vi giunse un giocattolaio, altrettanto anonimo, ma che nella cittadina era conosciuto come Henry A. Stauf. Costui cominciò a fabbricare le sue bambole molto realistiche e i suoi diabolici puzzle. Da quel preciso momento parve che l'intera popolazione fosse caduta sotto la morsa di qualche maleficio; ad Harley cominciò a regnare la sola paura anche a causa della morte atroce dei bambini per colpa di un virus misterioso (adesso si dovrebbe dire "a nanna i più piccoli", no?)!
Guarda il caso a questo punto il caro Henry (sapremo mai per che cosa sta quella A.?) chiude in fretta il suo negozio di giocattoli e sparisce... Circa due mesi dopo, sei persone vengono invitate a un party nella strana e quanto mai bizzarra villa in collina del giocattolaio. Così come accaduto per Stauf, anche le sei persone non si fecero più vive! Nessuno sapeva cosa gli fosse accaduto e sembrava che i segreti che circondavano la casa sarebbero rimasti irrisolti per sempre... a meno che qualcuno si fosse dimostrato abbastanza coraggioso (o abbastanza pazzo) da fare una visita alla dimora di Stauf... come settimo ospite! Da quanto ho potuto ammirare (altro verbo sarebbe stato non adeguato alle circostanze), sembra che la trama per questa prima avventura ottico-interattiva della Trilobyte sia tratta da una sceneggiatura originale di Matthew Costello, scaturita da un interessante miscuglio fra romanzi alla Agatha Christie (il cui nome ho dovuto cercare sull'enciclopedia per sapere come si scrive), come "Dieci piccoli indiani", nel quale, se avete avuto modo di leggerlo o mai vi degnerete di farlo, troverete molte analogie con T7thG, e immagini da film horror alla "Suspiria", di Dario Argento!
Adesso date pure un'occhiata alle foto, anche se escludo che non l'abbiate già fatto, e proseguiamo pure con la trattazione. A tale proposito vi devo comunque informare di come purtroppo non siamo riusciti a carpire le immagini in VESA (640x480 in 256 colori) per il semplice fatto che la beta-version da noi visionata trova dei problemi con tutte le SVGA che siano Windows Acce-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lerator: il gioco finito non dovrebbe naturalmente avere simile inconveniente, o almeno speriamo!
Le spettacolari animazioni presenti sembrano comunque quelle finali, tranne forse qualche pixel isolato che rimane indietro durante uno scrolling nel complesso abbastanza fluido. Forse c'è ancora un po' di indecisione per quanto riguarda le icone del mouse da adottare, ma può darsi che alcune scelte decisamente imprevedibili siano così proprio per sdrammatizzare. Mi sbilancio a questo punto in un suggerimento spassionato: non è consigliabile la visione notturna del prodotto in questione ai più impressionabili, data la drammaticità

di alcune sequenze, supportate da una colonna sonora da fare invidia ai più rinomati film horror.
Tutto sembra realizzato con programmi alla 3D Studio: oltre alle superfici di porte, muri e tutto quello che può comporre una stanza, sono renderizzati anche bicchieri, pentole lampadari e... ogni cosa! Si spiga così come mai siano stati necessari due anni di duro lavoro per creare le 24 differenti locazioni della casa di Stauf che avrete la possibilità di esplorare (tutte rigorosamente farcite di fantasmi, incantesimi, scherzi di prospettiva e passaggi segreti (non potevano non esserci)).
A quanto pare non esiste alcuna restrizione panoramica: se volete vedere un quadro che non centra niente con il gioco potete farlo, essendo possibile osservare le stanze da qualsiasi angolazione.
Per quanto mi è dato sapere, i diabolici puzzle (anche se non so quanto diabolici siano poiché non ancora implementati) saranno numerosissimi, ma, assicurano alla Virgin, non

saranno comunque insormontabili.
The 7th Guest è articolato in una serie di animazioni full-frame per un tempo totale di 30 minuti, dialoghi digitalizzati (ma forse sarebbe meglio dire registrati, data l'assoluta assenza di un rumore di fondo) e personaggi interpretati da attori professionisti (adesso però non penserete di trovarvi anche Michelle Pfeiffer, Jack Nicholson o Harrison Ford, non esageriamo!). Una sola cosa mi ha lasciato perplesso: l'effetto di riverbero che accompagna la voce dei personaggi-fantasmi appare un po' esagerato alla fine di alcuni discorsi, tanto che si riesce a capire con difficoltà quello che viene detto: un problema della nostra beta oppure volutamente così? Bah...
Ma non è ancora finita con le lodi: mai visto Terminator 2 o Star Trek VI? Bene, con The 7th Guest avrete di fronte gli stessi effetti speciali utilizzati per modificare la forma di un oggetto in quella di un altro (vale anche per le persone, se ricordate il T1000!), in poche parole un perfetto, fluido e fantasmagorico morphing! Questo ci fa intuire quale livello cinematografico possa raggiungere il prodotto. A questo punto una veloce precisazione: il gioco finito non sarà composto da un solo CD-ROM, ma addirittura da due! Se tanto mi da tanto, sarà possibile che la versione finale superi il Gigabyte di dati (sarebbe un record). Ma a questo punto devo anche dirvi che T7thG girerà solo, come configurazione minima, su di 386SX a 25 MHz con almeno 2 Mb di memoria RAM e, se non volete assolutamente perdere la qualità fotografica delle immagini, avrete bisogno di una SVGA con driver VESA (minimo una MCGA). Ancora una battuta: dall'autorevole voce del mega direttore esecutivo della Microsoft, Bill Gates, ecco un'esternazione che da quando ho provato questa beta-version mi rimbomba nella testa: "questo è il nuovo standard dell'intrattenimento multimediale. Questo... è il futuro!". Ah, un'ultima cosa, se vi dovesse capitare di incontrare il caro vecchio Stauf potete cominciare a... pregare! (Segue risatina satanica)...

Andrea "Kaos" Simula

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SENSIBLE RITORNANO... SOTTO IL SEGNO DELLA GUERRA!

Mentre noi tutti stiamo ancora aspettando Goal! di Dino Dini, già si vocifera di un Sensible Soccer 2. Ma non per questo possiamo dimenticarci di un altro succoso progetto, in lavorazione da un sacco di tempo ormai, che non dovrebbe essere più troppo lontano dalla sua definitiva ultimazione... Cannon Fodder.

Se qualcuno nomina i Sensible Software la prima cosa che mi viene in mente, SensiSoccer a parte, è una caratteristica comune a tutti (beh, quasi) i loro prodotti. Che cosa, direte voi? Non è così difficile, basta pensare a Mega lo Mania e a Sensible. Mi sto riferendo naturalmente agli sprite più piccoli dell'universo videoludico, Lemmings esclusi (se però il paragone viene visto in termini di proporzione e non per quanto riguarda il numero dei pixel, i giochi dei SS sono di gran lunga al primo posto in questa speciale classifica). A confermare questa solida tradizione arriva adesso anche Cannon Fodder, del resto lo potete vedere dalle foto sparse tra queste pagine: gli sprite sono qualcosa di così piccolo che una formica sembrerebbe mastodontica a confronto.

Chiarito questo particolare ricorrente degli ultimi giochi Sensibili (Wizkid escluso) passiamo ad altre caratteristiche un po' più specifiche.

Una piccola premessa prima di cominciare: tengo a precisare che questa, a parte l'intervista dello scorso novembre, è solo una prima preview, non ci sono arrivati per ora demo giocabili o simili, tutto il materiale a nostra disposizione si limita a una press release e alcune schermate in lavorazione che qui vi proponiamo.

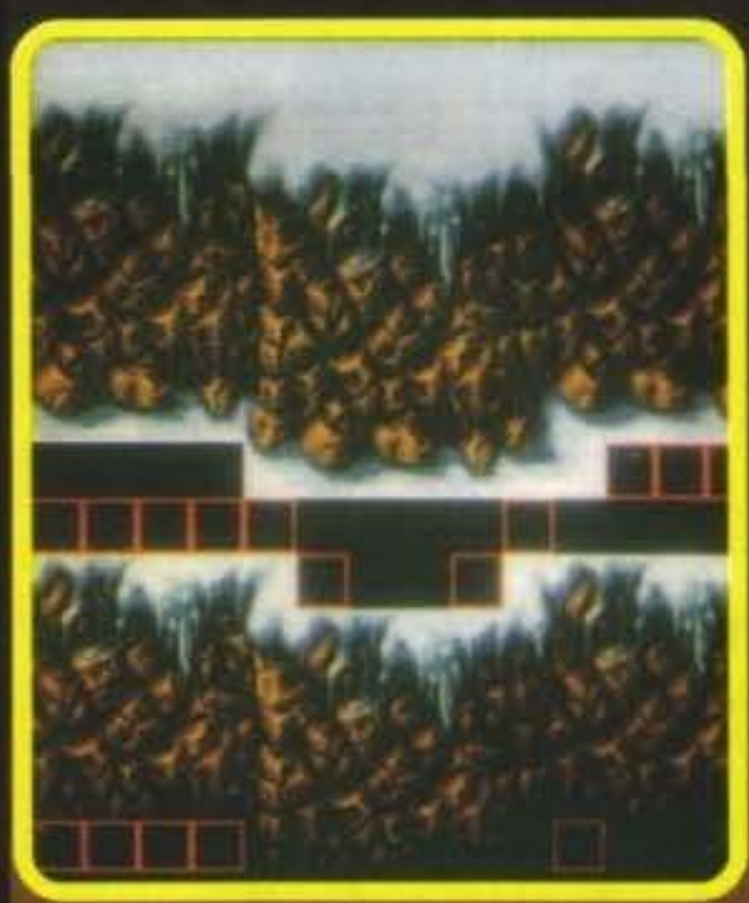
Dunque, tanto per cominciare si tratta di un gioco d'ispirazione bellica e fin qui è tutto ok. L'impressione iniziale è che si tratti di una sorta di compromesso fra un war game strategico e uno shoot'em up sulla falsa riga di Commando, Rambo e tutti i cioni del genere... Calma, calma, potete tranquillizzarvi, dato che non si tratta né dell'uno né dell'altro. D'altronde dalle menti geniali di coloro che hanno creato Mega lo Mania non poteva che venire fuori qualcosa di nuovo e originale. Ma come è strutturato Cannon Fodder?

Allora, su cinque diversi tipi di ambientazione, tra le quali c'è anche l'English Country Village (non chiedetemi il motivo per cui sia stato sottolineato questo punto nella press release, perché non l'ho capito neanch'io), ci saranno trenta differenti missioni da portare a termine comprendenti un totale di ben cento fasi (e quindi presumo altrettanti livelli) di pura e sana azione nuclearizzante, più naturalmente alcune sezioni nascoste.

Avrete a vostra disposizione un tota-

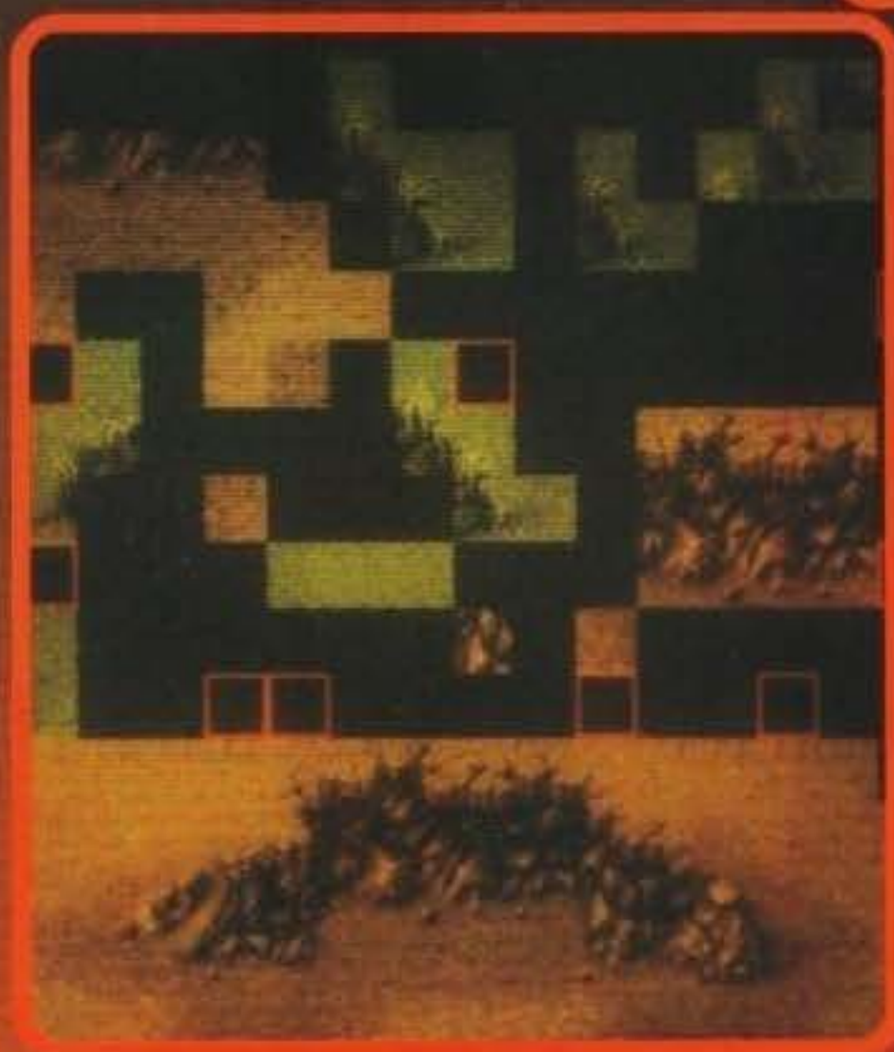
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



le di trecento coscritti (vale a dire persone che prestano servizio militare) dai differenti gradi: dai soldati semplici, ai sergenti, ai tenenti, agli artificieri, ai tiratori scelti, eccetera eccetera; e come ogni grande cervello militare dovrete mettere insieme le truppe più adatte ad affrontare il tipo di missione che di volta in volta vi si presenterà.
Dovrete scegliere il leader, tutti i vari componenti e quindi dir loro cosa fare, come ad esempio appostare un tot di cecchini, dei granatieri, organizzare degli agguati e cose del genere. Oppure potrete anche mandare un singolo soldato o un gruppo di ragazzi in avanscoperta, con l'ordine di sparare su qualsiasi cosa si muova o solo se sono i nemici ad aprire prima il fuoco, o anche... beh sì, è proprio il caso di dirlo: chi più ne ha più ne metta! Le missioni inoltre variano in modo sensibile (No, Max, risparmiami, giuro che non è una battuta!) l'una dall'altra, spaziando dal salvataggio di un presidente non meglio specificato, catturato e rinchiuso in una base militare situata in pieno deserto, al sabotaggio della rete d'informazione computerizzata di una base nemica situata sottoterra, in cui sono custoditi dei piani top secret, prima di tornare nella giungla, con solo alcune jeep a disposizione, e proteggere i nativi da alcuni carrarmati che avanzano minacciosamente. Tra le varie cose, a rendere il gioco completo sotto ogni punto di vista, ci saranno anche altri fattori da tenere sempre d'occhio come i proiettili per i soldati, si potranno sacrificare gli uomini delle proprie truppe in maniera intelligente (carne da cannone), salvare quelli feriti, essere pronti a dare l'allarme se viene lanciata una granata nella vostra trincea, eccetera eccetera. Dal punto di vista tecnico non posso ancora sbilanciarmi più di tanto poiché non ho ancora visto niente muoversi. Tuttavia dalle prime immagini si può notare come la grafica, nonostante le dimensioni, sia estremamente definita e particolareggiata. Sulla press release inoltre è scritto come il gioco sarà pieno di effetti sonori che contribuiranno a rendere l'atmosfera alquanto realistica, roba del tipo, oltre ai classici effetti da gioco di guerra, grida umane, rumori di sottofondo caratteristici di ogni differente ambientazione (versi di animali e fruscii vari nella foresta ad esempio) e altre cose del genere.
Concludendo non posso fare altro che dirvi che alla fine tutto quanto dovrebbe essere meno incasinato di quanto possa sembrare dalla mia descrizione.
Dimenticavo inoltre di dirvi che è possibile anche giocare in due contemporaneamente e che vi saranno ulteriori aspetti interessanti che non sono ancora stati resi noti perché al momento ancora in lavorazione.
La data di uscita, dopo l'ultimo posticipamento, sembra essere adesso prevista per il prossimo Settembre; tenetevi comunque sintonizzati, altre notizie al più presto.

Emanuele "Shin" Scichilone



STA ARRIVANDO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGGENDE IMPERIALI

Vi siete divertiti con Legend della Mindscape? Benone, ora avete la possibilità di riflettere su come vi divertirete giocando con il suo seguito: SON OF THE EMPIRE!!

Forse non tutti ricorderanno Legend, uno splendido gioco che, assieme a Hero Quest, ha segnato la nascita del nuovo filone isometrico degli RPG sui nostri computer.
Per tutti coloro ai quali la scintilla proprio non si vuole accendere, posso aggiungere come il gioco in questione sia stato da noi recensito nel numero 42, del lontano Maggio '92. A dire il vero il nostro Shin, recensore di turno, non è che ne fosse rimasto particolarmente colpito, ma sta di fatto che l'accoglienza da parte dell'intera stampa specializzata europea e del pubblico l'hanno accreditato come uno titoli più significativi dell'annata.
Allora introduciamo l'argomento descrivendo i tratti principali di quello che è stato l'antenato del prossimo RPG targato Mindscape.

La dinamica del gioco è quella di far muovere il proprio personaggio attraverso una sorta di labirinto quadrettato (ogni quadro equivale a una casella), intriso di trabocchetti, tesori, nemici umani e non. Per muovere il vostro personaggio ci sono svariati modi: prenderlo a calci nella schiena, randellarlo con una mazza chiodata nei denti o trascinarlo per le orecchie... (più o meno quello che fa con me il mio prof di ginnastica), anche se generalmente nei Giochi di Ruolo si opta per il tiro di un dado numerico, in Hero Quest, ad esempio, si cliccava su una moneta che girava vorticosamente, il numero che usciva era il numero delle caselle che potevate eseguire.
Anche in Legend, e nel suo seguito, la situazione non cambia, solo che qui non è necessario tirare alcun dado, per procedere sarà sufficiente cliccare sulla direzione in cui desiderate si muova il vostro personaggio (ne avete a disposizione ben quattro, ognuno con le proprie peculiari caratteristiche).
Se in Legend il vostro scopo era quello di salvare la terra di Trazere dal Signore del Caos che, risvegliatosi dal suo sonno millenario, aveva invaso con il suo esercito di mostriciattoli la succitata terra (non vi ricorda la trama del mitico cartoneanimato di Jeeg, il robò d'acciaio?)(robò?!? Mi sa proprio che con questo exploit il nostro caro Raffaele s'è aggiudicato il premio "le pejeur" del mese. NdMax); in Son of the Empire dovrete fare esattamente la stessa cosa, il vostro compito sarà infatti quello di salvare ancora una volta dal malvagio di turno la solita

terra popolata di sgorbi, divertente no?
Come in ogni RPG che si rispetti il comportamento dei vostri personaggi è influenzato da una moltitudine di parametri vari sui quali sarà possibile agire in base alle vostre disponibilità economiche e degli oggetti in quel momento in vostro possesso.
Tornando brevemente alla trama posso dirvi che sarete al comando di quattro prodi avventurieri, e cioè un guerriero vichingo, un mago, un menestrello e un killer; mi sembra inutile aggiungere che le caratteristiche specifiche di ognuno di questi personaggi potranno venirvi utile in determinate situazioni, se ad esempio vi troverete a combattere contro un goblin, senz'altro vi sarà più utile l'assassino che il menestrello, se invece dovrete utilizzare una particolare pozione sarà più indicato il mago... e così via.
A giudicare dal demo che abbiamo visionato potrete girovagare per un una zona d'azione veramente vasta (a dimostrarlo c'è l'immensa mappa richiamabile nelle opzioni) in cui dovrete destreg-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giarvi in sanguinosi combattimenti, godere delle gioie che può dare un tesoro nascosto, scervellarvi per risolvere ogni tipo di enigma ed esaltarvi per il risolvimento dello stesso. Il gioco mantiene la stessa visuale isometrica che ha caratterizzato la maggior parte degli RPG di questo genere attualmente in commercio, avendo quest'ultima già più volte dato prova prova d'estrema funzionalità e immediatezza; ai margini della visuale principale di gioco potrete trovare tutte le varie icone che vi saranno indispensabili per orientarvi, per combattere, per conoscere la vostra posizione e per cambiare il vostro personaggio a seconda delle varie situazione.

Per quanto riguarda la giocabilità, sembra che sia rimasta invariata rispetto a Legend; questo seguito sarà quindi caratterizzato da una grande immediatezza (e quindi permetterà di entrare nel vivo del gioco facendo divertire anche i più inesperti, che per la prima volta si cimenteranno in un RPG), da una ben calibrata difficoltà di gioco e tutte quelle altre qualità che hanno decretato il successo di Legend.

Graficamente sono stati apportati alcuni miglioramenti, innanzitutto sia nella versione

versione Amiga che in quella PC non c'è più la prevalenza di blu e grigio nelle schermate, queste hanno lasciato il posto a tonalità più vive e soprattutto a una maggiore varietà di colori. I personaggi mi sono parsi meglio definiti e un pelino più grandi, mentre per quanto concerne il territorio di gioco mi è sembrato più vario e ricco di particolari.

La qualità sonora rimane invariata rispetto al suo antenato, quindi senz'altro di ottima fattura, con suoni e musiche che fanno ancor più calare il videogiocatore nell'ambiente tipicamente fantasy.

Volendo a questo punto trarre delle conclusioni posso dirvi che Son of the Empire si presenta come un prodotto decisamente allettante che non potrà non entusiasmare tutti gli estimatori di Legend. Da quanto abbiamo potuto vedere non abbiamo riscontrato alcuna innovazione particolarmente rilevante, da questo punto di vista non possiamo quindi dire che i programmatori si siano sforzati più di tanto, ma la speranza è che anche questa volta la longevità elevatissima compensi una realizzazione tecnica nel complesso appena discreta; la recensione in un dei prossimo numeri.

Raffaele Sogni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL SUPERPOLLO DELLA MINDSCAPE

Si chiama Alfred e molto probabilmente tra qualche mese entrerà prepotentemente nelle case di mezzo mondo, se volete saperne di più continuate a leggere...

... altrimenti voltate pure pagina. Ma a tale proposito vi consiglio di non farvi ingannare dalle foto, che come posso ben immaginare non ispirano molta fiducia, perché in verità dietro a una grafica scarna si nasconde un giochino davvero niente male, del quale ci occupiamo appunto in questa pagina.
Posso cominciare col dirvi che la programmazione di ALFRED CHICKEN è stata affidata al gruppo dei Twilight, lontani dalla scena videoludica dai tempi del primo (non troppo esaltante)WWF targato Ocean e autori dei discreti Mega Twins e Videokid.
Come non è difficile intuire dalle stesse foto si tratta ancora una volta del classico platform, lontano però dagli ultimi capolavori tecnologici del calibro di Lionheart o Superfrog. Alfred punta tutte le sue carte sulla giocabilità pura, sugli enigmi, sui livelli segreti, sull'immediato divertimento, proponendo un gioco chiaramente ispirato a Super Mario.
Non fraintendetemi comunque, è decisamente improbabile che un giochino del genere possa superare i succitati capolavori della Thalion e del Team 17, ma c'è da credere che saprà risultare lo stesso tremendamente accattivante.
Forse ho divagato un po', ma quando non sai cosa scrivere ti devi spremere le meningi fino a quando non esce qualcosa di decente da battere sulla tastiera dell'Amiga (e vai di divagazioni...), mi sa che adesso è meglio che mi metta a parlare del gioco altrimenti Max mi scotenni vivo e con la mia pelle si costruisca un'altra poltrona (buono Max, deponi pure il macete...).
Alura, Alfred è un pollo, anzi per essere precisi è un piccolo pollo, che si trova in un guaio certamente molto più grosso di lui, infatti il terribile, malefico, fetente, maleodorante (ok, ok, la finisco) Meka-Chicken ha catturato Billy Egg e i sui fratelli per incominciare un'orribile esperimento di clonazione (mah... devo dire che creare una macchina che clona le uova senza bisogno delle galline non sarebbe un'idea così mostruosa, non pensate?).
Alfred il Pollo a questo punto dovrà salvare Billy e i suoi amici prima che Meka-Chicken riesca a portare a termine il suo piano per conquistare la terra (scusate un attimo, ma come cavolo farà a conquistare la Terra, bombardandola di uova?); naturalmente non poteva mancare la solita ragazza da salvare, che in questo caso non è propriamente una gentil pulzella, ma una gran pollastrona (non in quel senso, nell'altro, cioè no, vabbè chi l'ha capita, l'ha capita, gli altri hanno due giorni per pensarci) di nome Fioella.

Il gioco finale sarà composto dalla bellezza di undici livelli differenti che i Twilight hanno assicurato essere pieni di stanze segrete, power up (potenziamenti per l'arma per i non addetti) e risate a camionate (e ho fatto pure la rima, sò forte!).
In ogni livello dovrete collezionare tutti i diamanti e staccare dal loro supporto i palloncini, quando avrete finito e trovata l'uscita ve la vedrete con un "moistro" (tipica parola per esprimere un certo disappunto nell'aspetto altrui) che una volta terminato a dovere vi renderà una delle uova vostre amiche.
Ogni livello sarà inoltre diviso in differenti stage e alla fine di ognuno verrete trasportati tramite un palloncino sull'astronave spaziale di Mr. Peckle che, oltre ad aiutarvi donandovi punti e vita extra, vi potrà donare un'arma un po' più efficace del vostro becco; incredibile ma vero il vostro pollo, almeno inizialmente, avrà come unica difesa il suo grosso e tozzo becco che userà per eliminare i nemici presenti sullo schermo grazie a una tecnica "a tuffo", in pratica potrà colpire i cattivi cadendogli sopra in picchiata a una velocità impressionante (state attenti perché se mancate il nemico potreste rimanere incastrati alcuni secondo con il pavimento sottostante!).
Cos'altro dire, se tutto andrà per il verso giusto (ma quando mai?) probabilmente potremmo giocare a questo simpatico programma intorno verso settembre, quando dovrebbe uscire nei negozi sotto etichetta Mindscape.

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL NUOVO FUMETTO IN EDICOLA DAL 20 MAGGIO

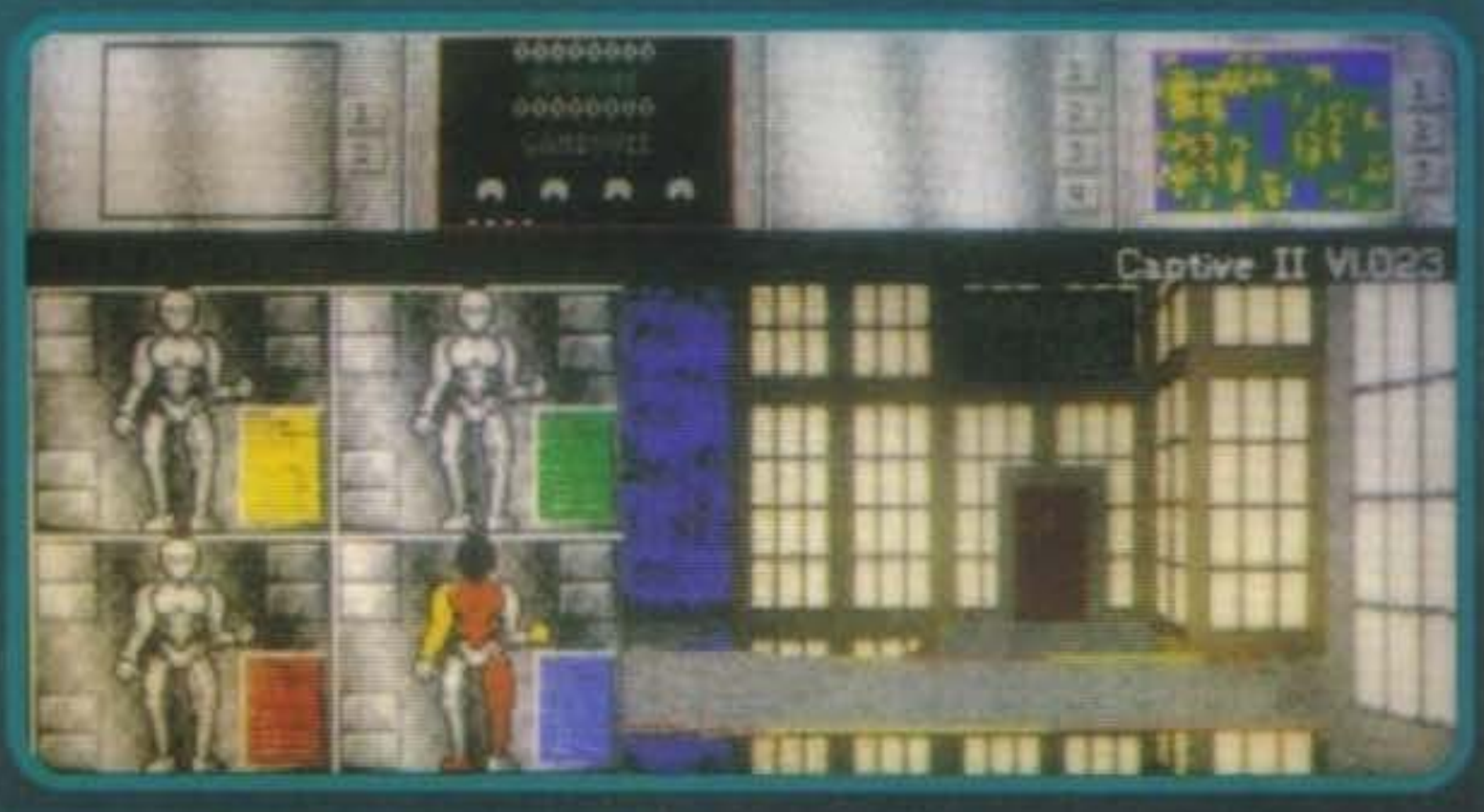
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

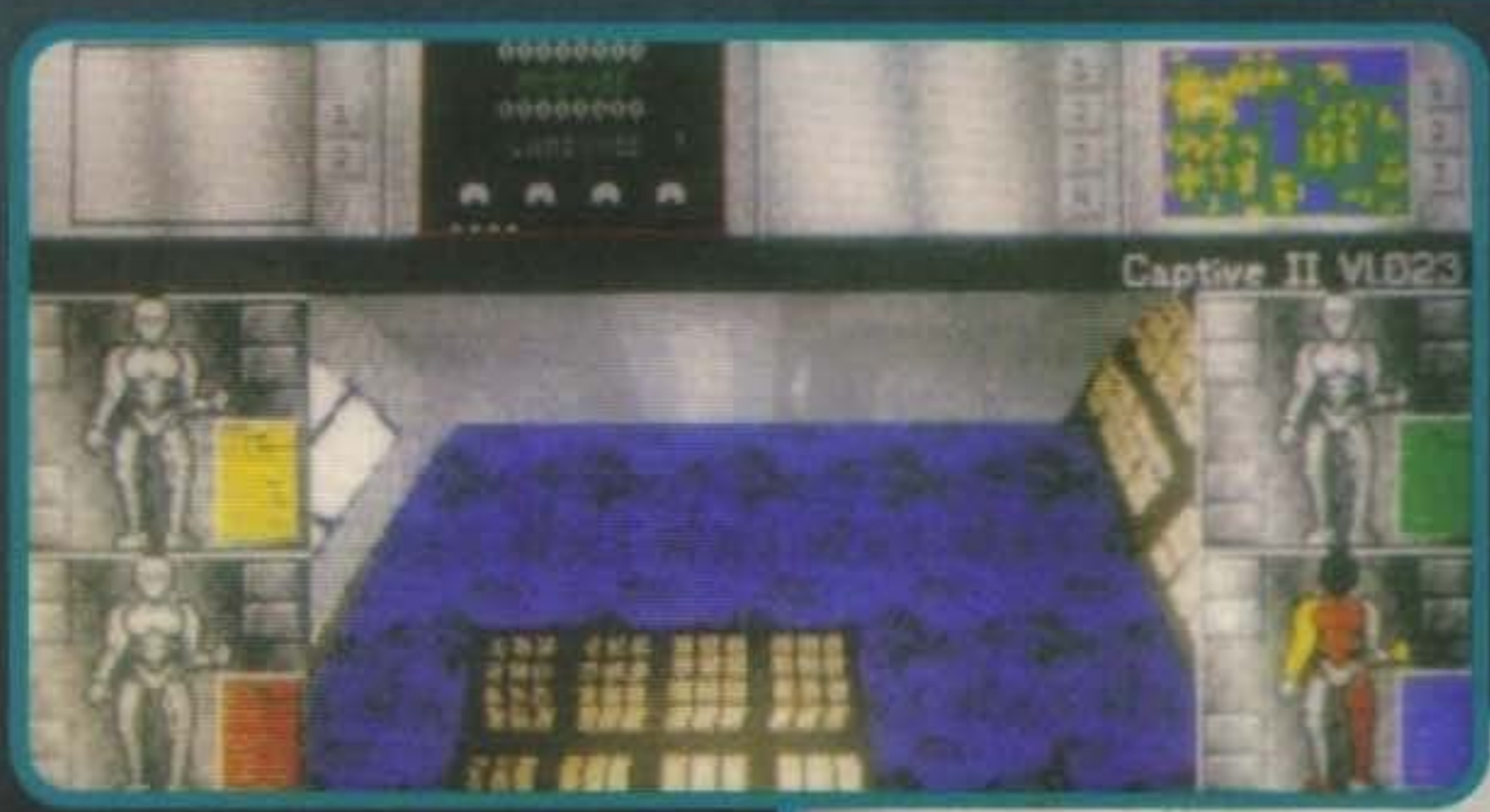
http://www.oldgamesitalia.net/

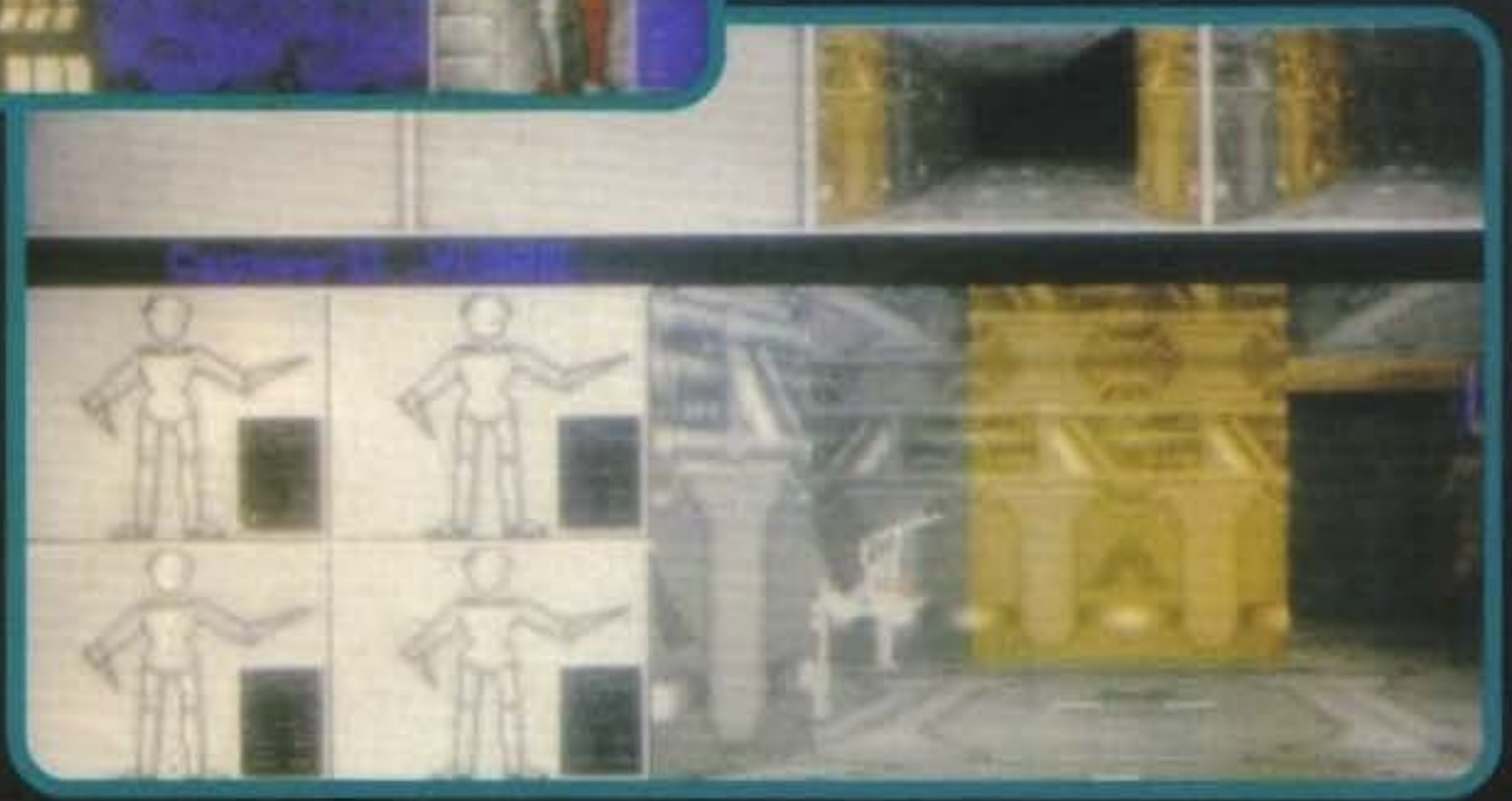
LIBERANDO I CATTIVI

Dopo averci stupito con lo stupendo Captive, Tony Crowther ci riprova: sta per arrivare il suo seguito ufficiale, LIBERATION!

Ve lo ricordate Captive? Uscito nel 1990, riuscì a riscuotere un grande successo grazie al proprio sistema di generazione di trame casuali e d'ottima gestione del gioco. Ambientato in un futuro terribilmente tetro e violento, ispirato al genere Cyberpunk di William Gibson, Captive era un Gioco di Ruolo in cui si doveva cercare di comandare alcuni droidi per farsi liberare dalla propria prigionia.
La trama del nuovo gioco di Crowther conserva molti punti di similitudine rispetto a Captive. Per prima cosa il personaggio principale è lo stesso, secondariamente si tratta sempre di prendere il controllo di alcuni droidi e di farli girare per l'enorme megalopoli alla ricerca di indizi e informazioni utili. Il gioco si svolge in uno dei possibili futuri del nostro pianeta (speriamo di no!), in particolare nel 29° Secolo. La terra è ormai divisa tra enormi multinazionali, corporazioni finanziarie il cui potere supera enormemente quello degli stessi governi. Si tratta di un mondo tetro e violento, un mondo dove la vita umana non ha più alcun valore, se non in relazione alla capacità produttiva. Tutti i mezzi di comunicazione, dalle televisioni ai quotidiani, sono ormai in mano alle omnipresenti corporazioni, e gli abitanti del pianeta ricevono soltanto informazioni selezionate, spesso addirittura false. La terra non è ormai altro che un arido guscio, sopra al quale si alternano distese di cemento ed enormi deserti sterili. Solo i più fortunati riescono a raccimolare abbastanza soldi per poter fuggire su di una colonia spaziale. Al momento in cui la partita ha inizio, la BioCorp - una delle sopracitate mega corporazioni - sta dando il via alla produzione su larga scala di una nuova serie di droidi, studiati appositamente per svolgere le più svariate funzioni all'interno della società. Non si tratta certo del primo esperimento fatto in questo senso, ma la BioCorp ha tutto l'interesse a risparmiare sui materiali di fabbricazione e questo causa alcuni leggeri malfunzionamenti. Un gruppo di tecnici si accorge di questi problemi e decide di esporli ai propri superiori, ma le loro lamentele non ottengono particolare risposta: i droidi devono essere consegnati e messi in funzione nel giro di poche settimane, e non c'è il tempo materiale per controllarli e modificarli, a meno che la BioCorp non rimborsi di tasca propria un eventuale ritardo... e questo non accadrà mai!
Così i droidi vengono distribuiti per tutta la città, e iniziano a svolgere le proprie funzioni. Ma la scarsa qualità dei materiali risulta essere soltanto il minore dei problemi: qualcosa è infatti andato storto anche a livello di programmazione, e presto i sofisticati robot iniziano a dare i primi segni di squilibrio. Senza apparente motivo, contravvenendo alle rigide regole che li governano, iniziano infatti a comportarsi in maniera violenta, quasi paranoica, dimostrando un forte odio nei confronti degli uomini. I tecnici non hanno dubbi sul fatto che i droidi debbano essere immediatamente ritirati dalla circolazione, ma la BioCorp non ha alcuna intenzione di rimetterci tutti quei soldi. In fondo ha dettato legge per anni e anni sull'intera città, tuffando milioni di ignari cittadini, e non saranno certo un po' di droidi impazziti a causarle problemi... almeno questo è ciò che credono i suoi dirigenti! La violenza dei robot culmina infatti con un omicidio, un fatto che scuote immediatamente l'attenzione dei cittadini. Ma la BioCorp ha un rimedio anche per questo: incolpare i tecnici di quanto è accaduto, in particolare quei tecnici che avevano minacciato di chiamare le autorità competenti nel caso in cui i droidi non fossero stati ritirati.
Voi siete proprio tra quelli che, senza un minimo preavviso, si ritrovano chiusi in una cella di mas-







http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

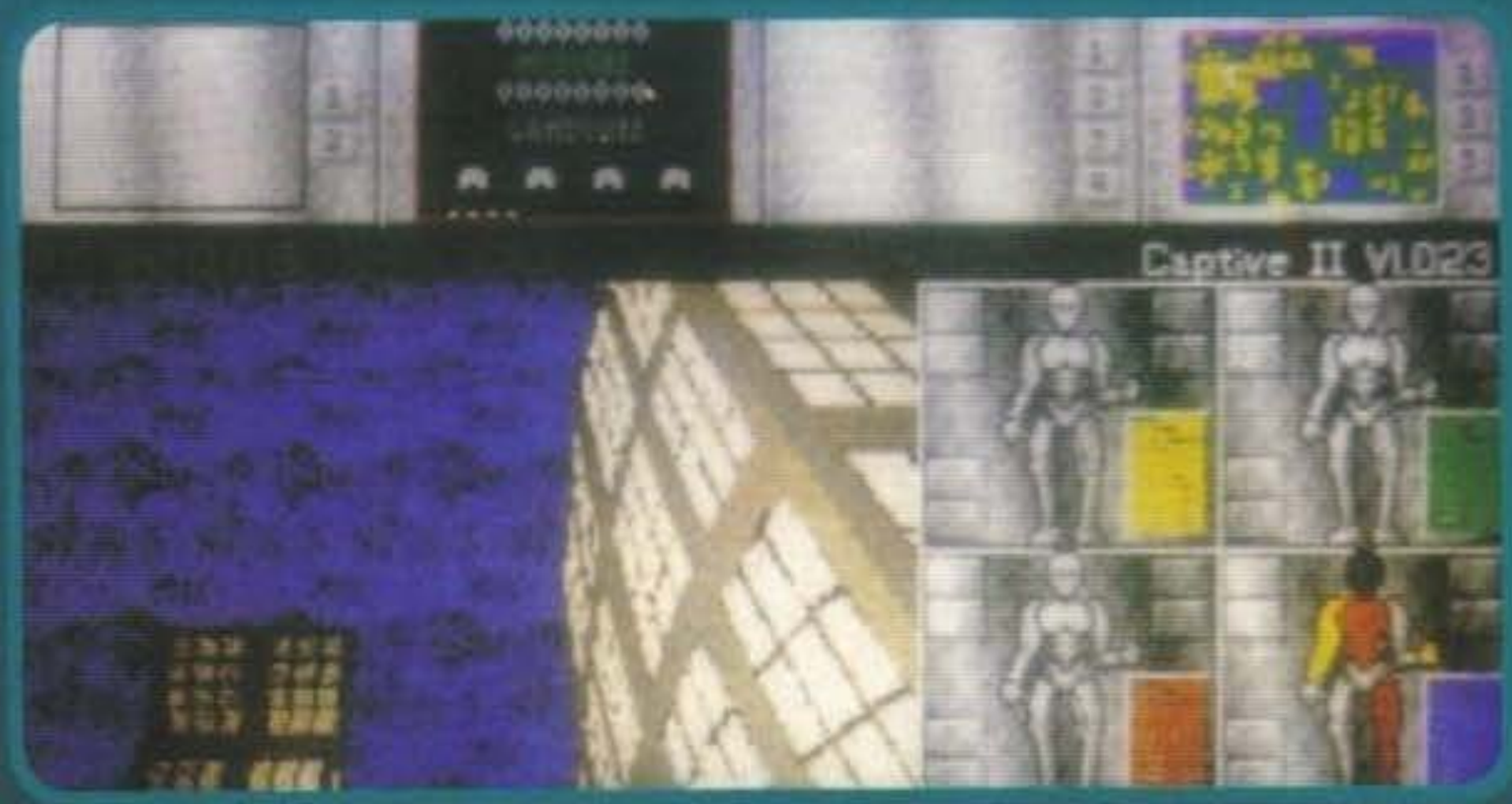
http://www.oldgamesitalia.net/

sima sorveglianza, con un'accusa di omicidio premeditato che vi pende sul collo, mentre i droidi assassini sono ancora a piede libero, pronti a colpire e uccidere nuovamente... Per fortuna avete ancora con voi un sistema di controllo regolato sulla frequenza dei vostri quattro droidi personali, e grazie a questo potrete guidarli attraverso le affollate vie della città, alla ricerca delle informazioni necessarie per smascherare la BioCorp una volta per tutte!

Per realizzare questo gioco, Tony Crowther si è interamente dedicato alla creazione di routine di generazione casuale, alle quali viene affidato il non facile compito di gestire ambientazioni e situazioni sempre diverse e coerenti. Questo fa sì che i giocatori possano trovarsi davanti un'avventura sempre nuova e avvincente, con oggetti posti in luoghi diversi, differente disposizione degli edifici e dei robot e un gran numero di linee di sviluppo. Tutto questo permetterà d'avere accesso a un massimo di 4096 trame di gioco, e quindi altrettante missioni, con ben 36000 locazioni differenti da esplorare!!!

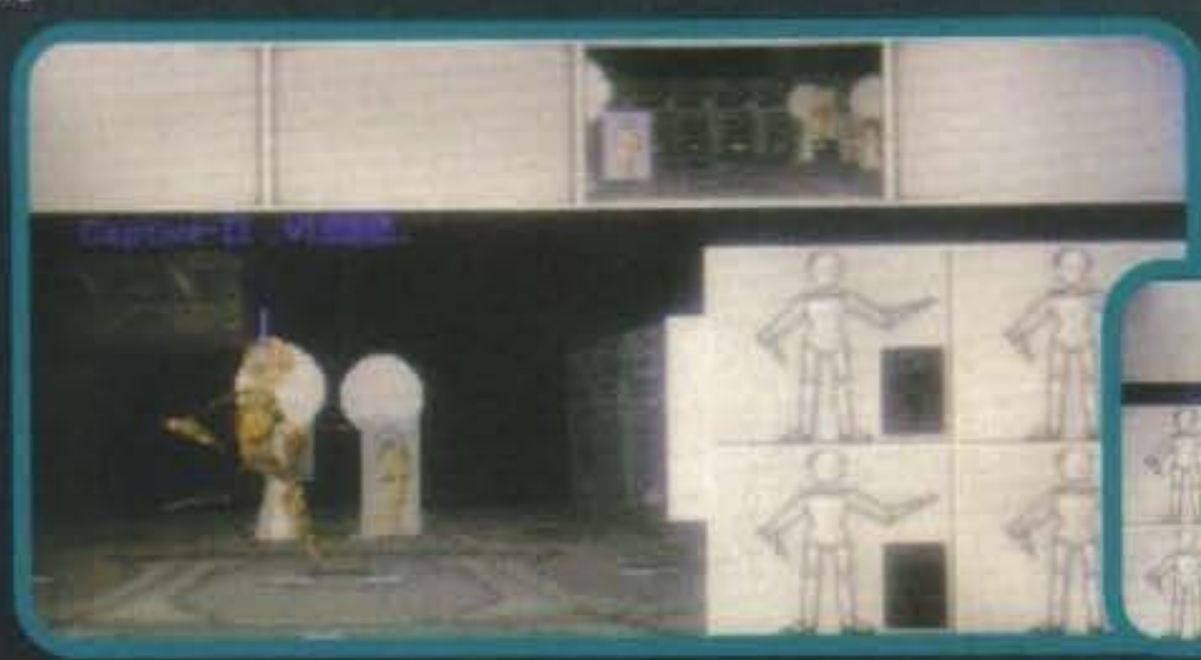
Liberation, così come il proprio predecessore, è principalmente un Gioco di Ruolo, ma contiene anche alcuni elementi tipicamente Arcade - un genere a cui il suo programmatore è sempre stato particolarmente legato - e una buona dose di puzzle puro.

Il gioco è stato sviluppato per un computer a 16 bit e quindi trasferito su altri computer: sto significa che Liberation riesce a dare il meglio proprio sull'Amiga. Le schermate della versione Amiga saranno principalmente a 64 colori, contro i 256 della versione PC, saggiamente dosati per dare maggiore spessore alla grafica vettoriale che è stata utilizzata. Le animazioni e l'aggiornamento



delle locazioni dovrebbe avvenire ad alta velocità, grazie al particolare sistema Vectomap. Un grande spazio viene lasciato anche alle animazioni, alcune delle quali sembrano essere veramente di ottima qualità. Il programma è capace di riconoscere i nuovi A1200, aggiungendo ulteriore fluidità al gioco (dopo aver visto il gioco posso dirvi come l'unica vera differenza dovrebbe essere la possibilità di utilizzare i vari schermi-telecamera nella modalità a colori senza procurare alcun rallentamento allo scorrimento generale, ndMax). Da quello che abbiamo potuto vedere, il sistema di interfaccia giocatore-computer dovrebbe essere abbastanza semplice e immediata. Anche la grafica sembra decisamente buona, in particolare le sezioni all'aperto e quelle raffiguranti droidi e macchinari di vario genere. Ovviamente si tratta di un gioco abbastanza particolare, notevolmente innovativo e sulla cui struttura finale ci sono ancora parecchi punti interrogativi da svelare. Speriamo quindi che la gestione delle situazioni sia tale da garantire un ritmo abbastanza veloce e coinvolgente, altrimenti girarsi 36000 locazioni alla ricerca di qualche oggetto potrebbe essere alquanto deprimente (tranquilli, andrà tutto bene, come dice Tony: "The play's the thing, Wherein I'll catch the conscience of a King. NdMax). Per il momento non è ancora stata comunicata una data definitiva per l'uscita di Liberation, ma i suoi programmatori hanno già fatto intendere che quasi sicuramente ci sarà in tempi brevi anche un Captive 3: in fondo dopo aver perso tutto quel tempo a programmare delle routine per la generazione casuale di un mondo cyberpunk non si può non approfittarne fino in fondo!

Andrea Fattori



Una foto scattata allo stand della Mindscape in compagnia del grande Tony Crowther (al centro) e di Ross Goodley (coproduttore di Liberation), alle loro spalle un'immagine della loro ultima fatica, presentata in anteprima allo show e arrivata ormai in prossimità del traguardo finale.

Se volete un mio parere personale si tratta sicuramente di uno dei titoli più interessanti presentati all'ECTS, il sistema grafico misto vettoriale denominato VECTOMAP che gestisce l'intero programma funziona in maniera mirabile, specialmente tenuto presente che sullo schermo girava la versione Amiga e non quella PC.

Un'ultima curiosità, avete visto lo Space Invaders che compare in uno degli schermi di alcune foto... Bene, se volete, potete giocarci quando volete!

Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KARAOKE KIT

... e sei subito cantante

A CASA TUA COME AL BAR!

8 esclusivi effetti speciali:

VOCE NORMALE • RITARDO 1
RITARDO 2 • RITARDO 3 • ECO 1
ECO 2 • ECO 3 • VOCE BABY

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... PER CANTARE INSIEME E DIVERTIRSI CON GLI AMI
... PER RICREARE L'EFFETTO CONCERTO!

15 GRANDI SUCCESSI: (VERSIONE VHS)

DISPONIBILE IN 2 VERSIONI
VHS
AMIGA

SAPORE DI SALE	GINO PAOLI
LA MIA BANDA SUONA IL ROCK	IVANO FOSSATI
DONNE	ZUCCHERO
CI VORREBBE UN AMICO	ANTONELLO VENDITTI
VIVA LA MAMMA	EDOARDO BENNATO
QUESTO PICCOLO GRANDE AMORE	CLAUDIO BAGLIONI
ATTENTI AL LUPO	LUCIO DALLA
TANTA VOGLIA DI LEI	POOH
SENZA UNA DONNA	ZUCCHERO
FIORE DI MAGGIO	FABIO CONCATO
CHE SARÀ	FELICIANO
SENZA LUCE	DIK DIK
UNA ROTONDA SUL MARE	FRED BONGUSTO
I ONLY WANNA BE WITH YOU	LES SURF
OH CAROL	NEAL SEDAKA

C'È SEMPRE UN MODO PER UTILIZZARE IL KARAOKE SYSTEM!

- DIRETTAMENTE COLLEGATO ALLA TV E AL VIDEOREGISTRATORE, DOTATI DI PRESA SCART STANDARD TRAMITE CAVO SCART, CON CONNESSIONE AUDIO SEPARATA.
- COLLEGATO ALL'IMPIANTO STEREO CON CAVO IN DOTAZIONE.
- COLLEGATO AD UNA COPPIA DI MINIDIFFUSORI ESTERNI AMPLIFICATI.

12 GRANDI SUCCESSI: (VERSIONE AMIGA)

LA MIA BANDA SUONA IL ROCK	IVANO FOSSATI
CI VORREBBE UN AMICO	ANTONELLO VENDITTI
QUESTO PICCOLO GRANDE AMORE	CLAUDIO BAGLIONI
DONNE	ZUCCHERO
ATTENTI AL LUPO	LUCIO DALLA
SAPORE DI SALE	GINO PAOLI
TANTA VOGLIA DI LEI	POOH
FIORE DI MAGGIO	FABIO CONCATO
VIVA LA MAMMA	EDOARDO BENNATO
CHE SARÀ	FELICIANO
SENZA LUCE	DIK DIK
SENZA UNA DONNA	ZUCCHERO

NELLA CONFEZIONE:

- ALIMENTATORE CORRENTE CONTINUA
- CAVO STEREO
- MICROFONO
- MIXER A 2 CANALI CON GENERATORE DI 8 EFFETTI SPECIALI

IN ARRIVO ALTRE NUOVE CANZONI!

/www.oldgamesitalia.net/

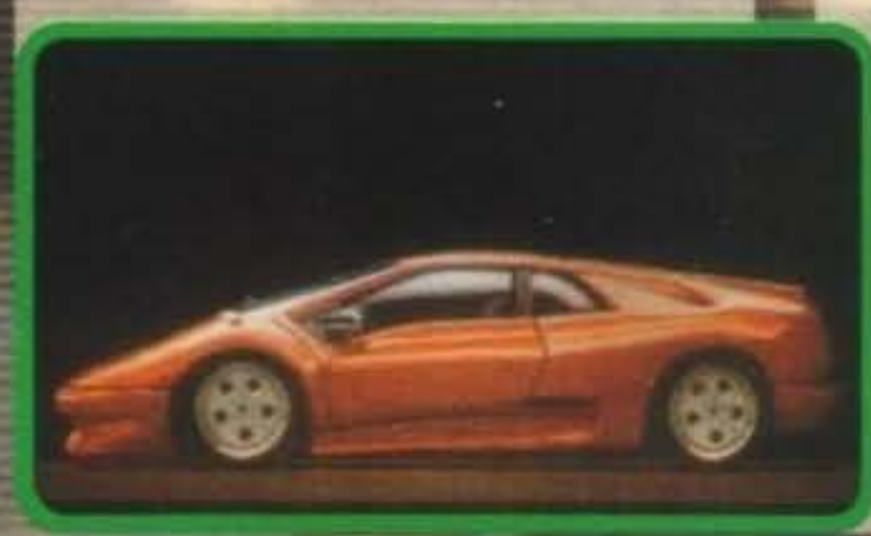
GIUNTI MULTIMEDI
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANN

http://www.oldgamesitalia.net/

Ok, come titolo non è granché, lo riconosco (anche se Marco saprà fare di peggio qualche pagina più avanti nell'articolo su Syd Mead), ma così m'è venuto e così ve lo beccate...

AT-TEAM-TI AL 17

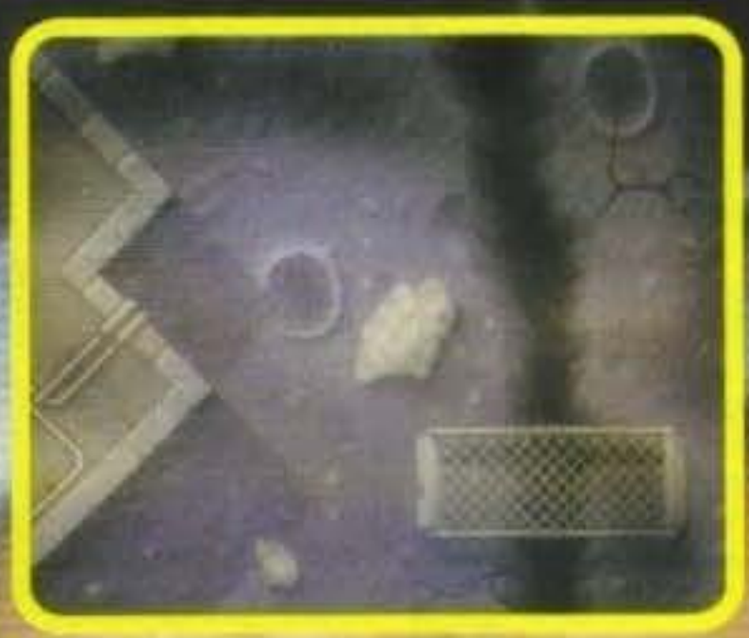
Prima di cominciare con le novità vere e proprie cedo momentaneamente la parola al caro Shin che vuole parlarvi un attimino di BodyBlows...
- Quel disgraziato di Max ha modificato il mio commento scrivendo che il suddetto gioco non ha trentadue colori su schermo. Ehi tu! Dico proprio a te! Mi stai ascoltando (ehm, leggendo)? Ma sei ciecato? I colori sono trentadue, anzi ti dirò di più, trentadue per i fondali, (così suddivisi: sedici fissi, in comune per ogni fondale e sedici che variano da fondale a fondale) e sedici (gli stessi "lockati" nel fondale) per gli sprite (e a casa mia sedici più sedici fa trentadue). Che poi la scelta dei colori lasci un po' a desiderare (colori un po' più smorti il grafico non li poteva letteralmente scegliere) e che le sfumature siano poco azzeccate, è vero, non ho nulla da ridire, ma evita per favore di farmi fare certe figure (quelle che faccio per i fatti miei sono già abbastanza, anzi se ne vuoi un po'...). (Aspetta che ti sistemo subito: "Bethesda Software, questa sconosciuta...". Simile sottospecie di recensore da quattro soldi che brancola quotidianamente per la redazione aveva fatto mezza recensione di WG Hockey dicendo che doveva sicuramente trattarsi di una nuova casa di cui nessuno sapeva nulla... E io che nella mia grande magnanimità l'ho pure riscritta, evitandogli sberleffi e pernacchie che adesso invece vi invito a rivolgerli! Per quanto riguarda i colori su schermo indagherò e vi farò sapere... NdMax) -
Ripresa saldamente la conduzione dell'articolo proseguiamo con una seconda e ben più rilevante precisazione sul dibattutissimo picchiaduro recensito sul numero scorso (che domina incontrastato le classifiche di vendita inglesi da un mesetto ormai): il prode programmatore, Junior McMillian, s'è infatti accorto, nel rivedere le routine per la versione 1200, d'aver commesso un mezzo errore di codice nella gestione delle animazioni dei personaggi, rendendo queste ultime molto meno veloci e fluide di quanto sarebbero potute essere... Risolto brillantemente il problema sarà presto disponibile la versione riveduta e corretta del gioco, che si andrà automaticamente a sostituire a quella precedente all'interno delle nuove copie che verranno messe in commercio. Altre migliorie apportate sono la possibilità di scegliere tutti e dieci i combattenti dal menu a un giocatore e soprattutto il reinserimento delle ombre che erano state escluse per ragioni di velocità. Per tutti coloro che avessero già acquistato BodyBlows è possibile ricevere, almeno in Inghilterra, la versione aggiornata inviando il solo primo dischetto originale direttamente al Team 17 che si preoccuperà della sua pronta sostituzione, il tutto con 2.50 sterline di conguaglio per le spese postali.
Arriviamo dunque alle vere novità, e partiamo con OVERDRIVE, l'attesissimo simulatore di guida con vista aerea già annunciato all'ECTS dello scorso settembre.
La prima cosa che vi voglio segnalare è una giustificazione per l'incredibile ritardo subito nello sviluppo del gioco, la causa principale è stata infatti il passaggio definitivo della programmazione, che è adesso nelle mani degli Psyonic System, già artefici del grande Assassin.
Lo scopo è naturalmente quello di realizzare il miglior gioco in stile "Super Sprint con scrolling" di tutti i tempi (superando così quello che dopo tanti anni rimane ancora il migliore nel suo genere: Supercars II). In Overdrive ci saranno cinque categorie diverse di macchine con cui competere: 4X4, Formula 1, Buggy, Sport e Fun-Sport (le rispettive traduzioni in italiano non sono troppo agevoli, lascio quindi perdere e vi rimando alle foto); mentre i vari circuiti si svilupperanno su cinque ambientazioni differenti: autodromo, percorso di montagna, piste fuoristrada, tracciati indoor per le 4X4 e percorsi cittadini.
Per quanto riguarda le specifiche tecniche vi posso anticipare la presenza di 32 colori



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

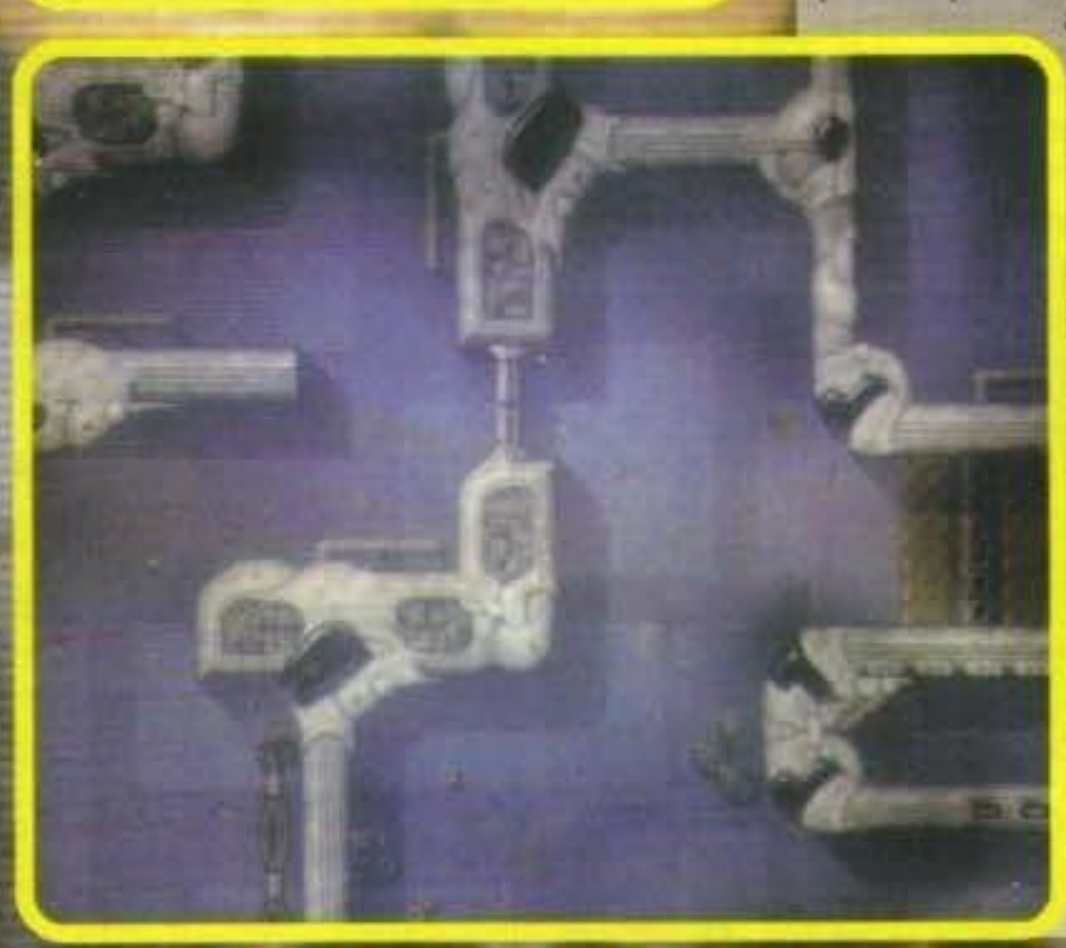
http://www.oldgamesitalia.net/

su schermo, aggiornamento di quest'ultimo a 50Hz, scrolling superfluido e via dicendo... Non sarà purtroppo prevista l'opzione a due giocatori, con lo split-screen, anche se per ovviare a questa mancanza potrete collegare con il link due amiga fra loro e quindi competere ugualmente uno contro l'altro.
Marco ed io abbiamo potuto fare una partitina a Overdrive e c'è sembrato decisamente



valido, anche se il controllo della vettura tutt'altro che definitivo. La prima impressione è stata comunque confortante. Esaurite così le informazioni al momento in mio possesso non mi rimane che annunciarvi la data d'uscita, prevista per il prossimo Luglio. Ed eccoci ora a parlare del seguito probabilmente più atteso dell'anno, almeno fino a quando non verrà il tempo d'occuparci di Project-X II... Sto naturalmente parlando di Alien Breed 2 del quale abbiamo un paio di fondali da mostrarvi, giusto per cominciare, s'intende. La prima cosa che tengo a precisare è che la versione di punta, e anche la prima disponibile, sarà quella per Amiga 1200, mentre tutti i possessori di 500 e 600 dovranno attendere qualche mesetto di più prima di poterci mettere le loro avide mani sopra. Alien Breed II si presenta, a detta degli stessi Martyn & C., come il più imponente e spettacolare progetto da loro mai realizzato. Graficamente sarà quanto di più impressionante mai realizzato, vi dico solo che le due schermate che vedete sono a 128 colori, l'ampiezza totale delle mappe circa quattro volte superiore rispetto a quella del suo predecessore (la cui versione budget domina sovrana la vetta alla classifica di categoria dai tempi della sua uscita sul mercato, e cioè dallo scorso Ottobre!), effetti sonori da sballo, orde di famelici alieni fra i quali vi segnaliamo già alcune razze capaci di "morphing" in oggetti solidi e apparentemente inoffensivi... Insomma, senza ombra di dubbio uno dei titoloni per eccellenza del prossimo autunno.
Torniamo quindi a parlare di BodyBlows, annunciandovi la versione ufficiale per Amiga 1200 che dovrebbe vedere la luce in Luglio. Fra le caratteristiche di spicco ci saranno i 256 colori su schermo, un'azione più frenetica, uno scrolling più fluido e migliori effetti sonori.
Occupiamoci quindi, molto brevemente, di un altro di quei seguiti che certo non hanno bisogno di presentazioni: BODYBLOWS II! L'unica cosa che si sa con certezza è che l'ambientazione sarà questa volta spaziale e i combattimenti avverranno sulla superficie di 7 non troppo ospitali pianeti alieni. L'uscita è al momento prevista per il prossimo Novembre, annunciata anche la versione 1200. Arrivati in direttura finale non mi rimane che ricordarvi un'importante novità che vi avevamo già segnalato sullo scorso numero: arrivano le versioni PC! Alien Breed per Luglio e BodyBlows il mese successivo saranno i primi due titoli Team 17 a rendersi disponibili anche per i compatibili.
Con questi è tutto, a risentirci quanto prima con nuove schermate e un sacco di sorprese.

Max



A me gli occhi... Le prime schermate di Alien Breed 2!

Marco Auletta alle prese con Junior Mc Millian, programmatore di BodyBlows!

Momento storico, ecco finalmente su questi schermi l'unico, il solo, il grande, il mito, l'alcolico... Martyn Brown! Sulla destra anche il geniale Andreas Tadic, programmatore di Alien Breed, Project X e il recentissimo Superfrog. Peccato solo per Rico Holmes, grafico dei tre sopracitati giochi, la foto non è venuta, sarà per la prossima volta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN

RITORNA SULL'AMIGA

Dopo la breve anticipazione che vi avevamo dato qualche numero addietro ecco a voi una succosa anteprima del gioco dedicato all'uomo pipistrello più famoso del mondo.

Non fate quelle facce, come dice il titolo questa preview è esclusivamente per Amiga, infatti la versione PC ha già la sua bella (si fa per dire) avventura grafica; quindi se speravate, incalliti amighisti, di giocare a una tranquilla e rilassante avventurina vi siete sbagliati di grosso, in questo gioco dovrete menare le mani a più non posso.

A questo punto qualcuno potrebbe chiedere per quale motivo abbiamo dovuto attendere tanto tempo prima che questo Batman li desse i primi segni di vita, visto che il film è ormai archiviato da tempo, la risposta è semplice: la Konami, che s'era a suo tempo aggiudicata la licenza, ha a lungo tergiversato sull'affidamento della realizzazione del gioco, quest'ultima era infatti inizialmente finita nelle mani della Rage Software, quella di Striker, per approdare poi alla Denton Design che si occupa dello sviluppo del gioco dallo scorso inverno...

A detta dei suoi programmatori Batman Returns non è assolutamente un film difficile da convertire, questo perché nel lungometraggio sono presenti tantissime scene d'azione (molte più che nel primo film) che si adattano in maniera perfetta al tipo di gioco arcade che stanno sviluppando.

Per la realizzazione della conversione sono stati messi a loro disposizione una serie enorme di immagini, spezzoni del film e fotografie che li hanno notevolmente aiutati a ricreare il design del gioco in modo da riprodurre fedelmente l'ambientazione gotica-medioevale della Gotham City cinematografica.

Una grande cura è stata quindi dedicata alla creazione del background e agli sprite di tutti i protagonisti, siano essi secondari o principali come il Pinguino, Catwoman e naturalmente Batman stesso.

Come già detto il gioco sarà principalmente un beat'em'up, almeno per i primi cinque livelli, dopo di che affronterete una sezione shoot'em'up, ma andiamo per gradi e analizziamo uno a uno tutti gli stage che compongono questo programma.

Nel primo livello scenderete a Gotham Plaza affrontando alcuni nemici di poco conto giusto per allenarvi un po' e prendere la mano con il controllo del vostro mantellato eroe mascherato.

Il secondo livello è invece ben più impegnativo, ritornerete infatti alla Gotham Plaza e ve la dovrete vedere con la gang del "Triangolo Rosso"; in questo stage dovrete porre molta attenzione alle trappole e ai nemici decisamente più cattivi di quelli presenti nel primo livello.

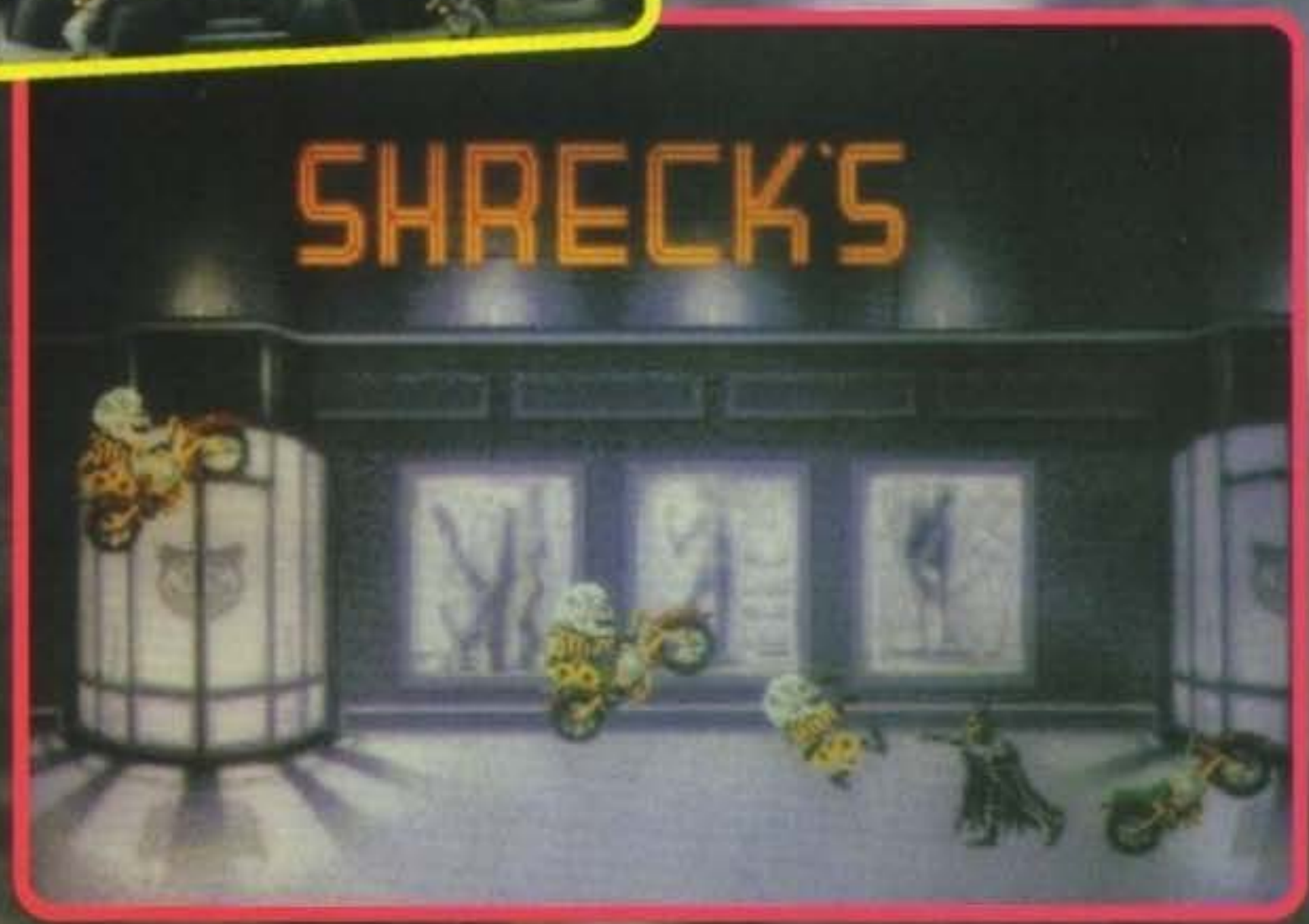
Nel terzo livello ve la vedrete in uno scontro faccia a faccia con quella bonazza di Catwoman, inutile dire che oltre a menarvi con la suddetta dovrete stare attenti a non cadere dai tetti dei palazzi; in questa sezione sarà posta molta attenzione agli elementi classici dei platform.

Per il quarto livello i programmatori si sono ispirati alla parte del film dove la polizia pensa che Batman abbia sequestrato la "principessa dei ghiacci" (una tizia eletta a simbolo delle festività natalizie a Gotham City); in questa sezione dovrete vedervela ancora una volta con Catwoman, ma in questo caso il vostro scontro sarà risolutivo.

Il quinto livello sarà suddiviso in tre parti; la prima di queste vedrà Batman sul treno del circo (in movimento, si suppone!) nel tentativo di salvare un gruppo di poveri bambini, nel secondo invece dovrete entrare nella tana del Pinguino (lo zoo municipale per chi non lo sapesse) spaccando prima un po' di ossa criminali, infine nel terzo affronterete la battaglia finale con il pinguino stesso.

La Konami ha tenuto a puntualizzare che il suo gioco sarà ben diverso dagli standard imposti gli anni scorsi dalla Ocean, infatti i programmatori hanno ben pensato di evitare il solito gioco a multi sezione in favore di un programma che offrisse un solo genere, ma decisamente ben fatto.

Nella versione finale ci saranno degli elementi adventure, come usare oggetti in determinati posti, ma in ogni caso si è puntato decisamente su di un gioco puramente arcade e questi enigmi, se così li si può chiamare, saranno solo di contorno; in pratica si è cercato di aggiungere un minimo di profondità alla struttura di base in modo che non diventi troppo piatta e monotona (come è accaduto per la versione Super Famicom, comunque molto valida).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una cosa su cui hanno lavorato molto duro alla Denton Design è stata la parte dedicata all'intelligenza artificiale dei vari personaggi, infatti non sarà assolutamente possibile eliminare ogni nemico con una stessa mossa, quindi scordatevi di menare tutti e tutto schiacciando il bottone del joystick a casaccio (come in qualche gioco di mia conoscenza...).
Ma ora scendiamo un po' più nel dettaglio tecnico (oh che bello, questa è sempre la mia parte preferita); innanzitutto la grafica è stata digitalizzata da alcune sezioni del film (che gli appassionati del film le riconosceranno sicuramente), quindi le schermate sono state ridotte a sedici colori tramite un programma di elaborazione grafica, e per finire naturalmente ritoccate. Il fondale di ciascun livello ha richiesto la bellezza di sei settimane per essere completato e bisogna ammettere che i risultati sono stupefacenti!
Ma anche la musica ha la sua bella importanza e la Konami ha tenuto presente questo importante fattore, la colonna iniziale non sarà proprio identica a quella del film (e vorrei ben vedere, per ottenere un qualcosa a pari di un orchestra bisognerebbe avere un DSP capace di ricreare un effetto polifonico, magari in un futuro...), ma comunque risulterà molto simile.
Ogni livello avrà naturalmente la sua bella musica e saranno presenti da ottanta a novanta Kbyte di effetti sonori digitalizzati, potrete a esempio ascoltare il miagolare di Catwoman oppure i versacci del Pinguino.
Insomma, senza alcun dubbio ci troveremo ben presto di fronte a un gioco di alto livello e quasi sicuramente tutta questa interminabile attesa verrà ripagata con un programma di altissimo livello che ci regalerà ore e ore di divertimento... o almeno speriamo!
Arrivederci quindi a giugno, data per la quale il gioco dovrebbe essere terminato e recensito prontamente da qualche nostro coraggioso redattore (Max, perché mi guardi con quella espressione furbetta?).

Mirko "TMB" Marangon

ALCUNI PEZZI DI FONDALE DEI VARI LIVELLI

ALCUNE ANIMAZIONI DEI PERSONAGGI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

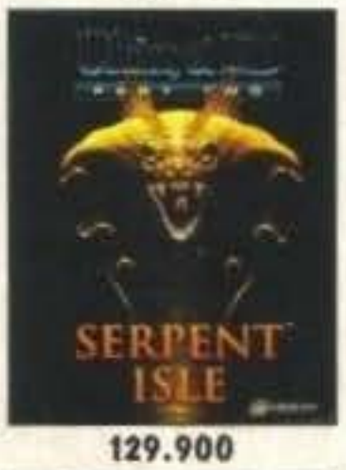
http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE

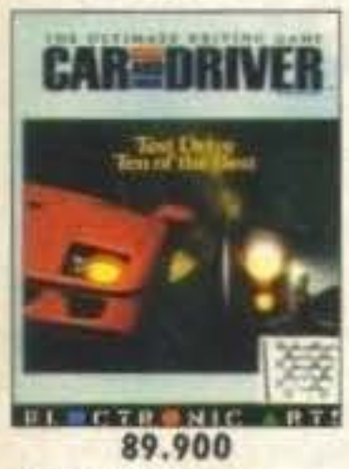
129.900

109.900

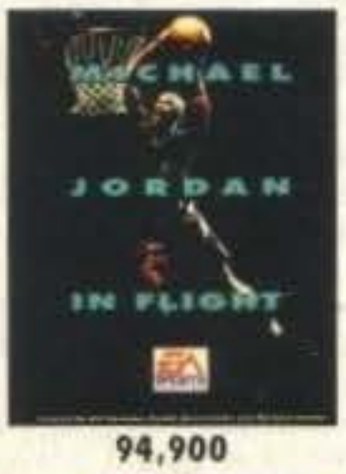
119.900



129.900



89.900



94,900

ARCADE & AZIONE

3D WORLD BOXING..79900
3D WORLD TENNIS ..79900
ARMA LETALE 49900
ARMCHAIR QUAT. 15900
BABY JO 59900
BOSTON BOMB CL. ..59900
BATTETOADS.....49900
COOL CROC TWINS .49900
COOL WORLD 49900
COVER GIRL POKER69900
CROWN 49900
DARK CASTLE.....35900
DEMON STALKER.....35900
DIE HARD 2 59900
DOUBLE DRAGON 3 .49900
EUROP. CHAMP.92...79900
EURO SOCCER 49900
EXTASY 69900
FINAL FRONTIER.....29900
FOOTBALL MANAG...39900
GOLDEN EAGLE 59900
GODS 49900
HUMANS.....59900
J.KHAN SQUASH.....39900
JOE&MAC CAV. NIN..69900
JUNGLE BOOK 29900
MAGIC POKET.....69900
MAYDAY SQUAD.....29900
MAMMA H.P. L'AEREO .....
69900
MC DONALD LANDS .49900
NCAA BASKET 79900
NICKY BOOM.....79900
NINJA RABBITS.....29900
OVER THE NET.....29900

89.900

PUSHOVER 49900
ROBOCOP 79900
ROLLING RONNY.....39900
SIMPSONS.....49900
SKIDOO 29900
SPACE CRUSADE....49900
STEVE MCQUEEN 59900
STREET FIGHTER II..69900
SUBBUTEO.....35900
TERMINATOR 2.....39900
TENNIS CUP 2.....59900
THE POWER.....59900
TILT 39900
TINY SKWEEKS 59900
TITUS THE FOX.....49900
TOURNAMENT GOLF39900
TROOLS.....49900
TURN'N'BURN 35900
WINTER SPORT 49900
WIZKID 49900
WORLD CUP 90.....29900
WRESTLING WWF 49900
WRESTLING WWF2 ..49900

SIMULAZIONE

79.900

119.900

69.900

89.900

89.900

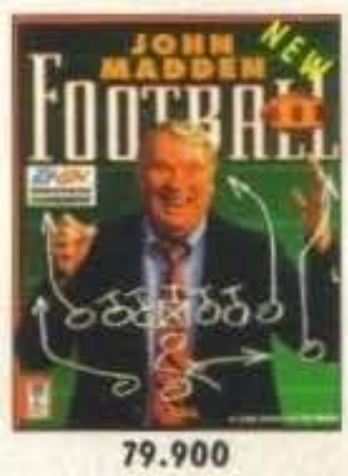
109.900

89.900

79.900

59.900

99.900



79.900

79.900

& Avventure

2000 LEAGUE UN. ..29900
5 INTELLIGENT G.....59900
ABANDONED PLACES.....
89900
ACES PACIFIC.....99900
ACTION STATIONS...59900
ACTION S. DATA D. ..35900
AIR BUCKS 69900
AH 73M THUNDER....69900
AIRBUS A320.....99900
AMAZON 119900
ANOTHER WORLD....79900
ASHES OF EMPIRE...99900
ATAC 99900
A-TRAIN 99900
B17 FLYING FORT. ...99900
BATTLESCAPES 49900
BLITZKRIEG AT AR...69900
BUSHBUCK.....89900
CAMPAIGN 89900
CARRIER STRIKE 79900
CIVILISATION 99900
CRIME CITY.....69900
CRISIS IN KREMLIN..99900
CRUISE FOR A C. 79900
DARKLANDS.....129900
DARK QUEEN KRYNN89900
DRAGONS L.3 99900
DUNE 79900
ECHO PHANTOMS....49900
ELVIRA 2.....89900
EPIC 79900
EYE OF BEHOLD.2 ...59900
F15 III 109900
F1 GRAND PRIX.....109900
F117 NIGHTHAWK 89900
FALCON 3.....109900
FALCON MISSION D. 69900
FIGHTER COMM. 59900
FIRE TEAM 2200 49900
FORT APACHE 59900
FREEDOM.....29900
GETTYSBURGH 49900

119.900

GREAT ESCAPE 35900
GREAT NAP. BATT....59900
GUNSHIP 2000 89900
HOOK.....69900
ISHAR.....59900
JETFIGHTER II 89900
JETF.II MISSION D. ...69900
KGB 79900
LASER SQUAD.....69900
LAURA BOW 99900
LEGEND OF DJEL.....29900
LEGEND O. KYRANDIA8990
LIGHT BRIGADE.....59900
LORDS OF DOOM 49900
MILLENIUM.....79900
OIL IMPERIUM.....15900
OPERATION COMBAT69000
OPERATION HORM. .29900
PROFEZIA.....29900
QUEST. OF SPORT...29900
RED BARON 99900
RED BARON MISS. D.79900
REVELATION!.....59900
REX NEBULAR 119900
RINGS OF MEDUSA..59900
SAMURAI 59900
SARAKON.....29900
SIM LIFE.....99900
STEPHEN KING'S MI.15900
STORM MASTER.....49900
SPECIAL FORCES 99900

SUPER TETRIS 89900
SWAP 49900
THE BALL GAME 35900
ULTIMA UNDERW. 89900
ULTIMA VII 89900
VISION OF AFTERM..35900
VODOO ISLAND 15900
W. BEAMISH 99900
WHITE DEATH.....59900
WING COMMANDER.79900
WORLD AT WAR 69900
WORLD CHAM. BOX.35900
WORDTRIS.....99900
XIPHOS 35900

OFFERTISSIMA

NEURO MANCER.....19900
TOP GUN 9900
STAR FLEET I 14900
688 ATTACK SUB 19900
CHUCK YEAGERS ...19900
PHM PEGASUS.....14900
GRANDSLAM BRIDGE9900
BATTLE CHESS.....19900
EMPIRE.....14900
WORLD TOUR GOLF..9900

SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALI IN ITALIANO.

Sound Blaster 16 Bit.
L.499.000

Sound Blaster Pro
Deluxe Edition
L.329.000

VIDEO Blaster
L.599.000

Sound Blaster Pro
L.289.000

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

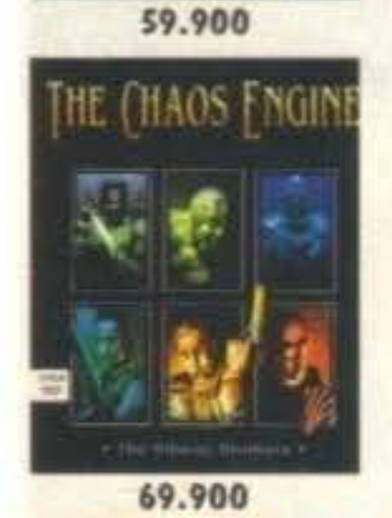
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

SOFTWARE & HARDWARE

59.900

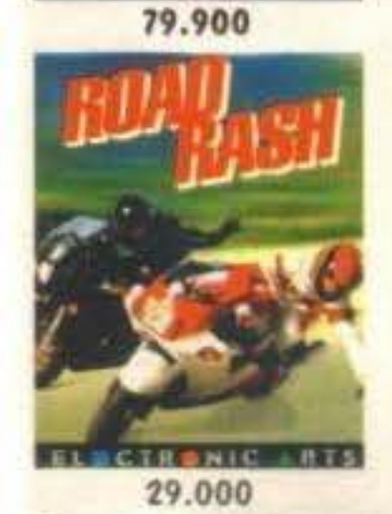


69.900

59.900

89.900

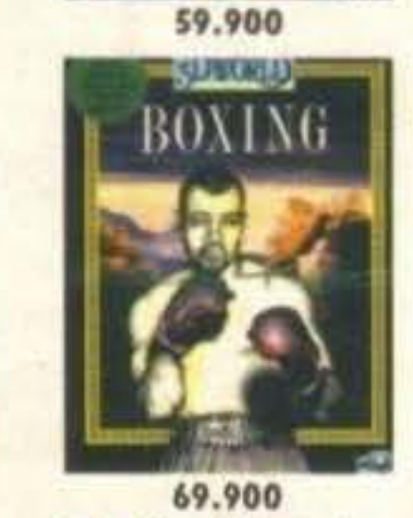
79.900



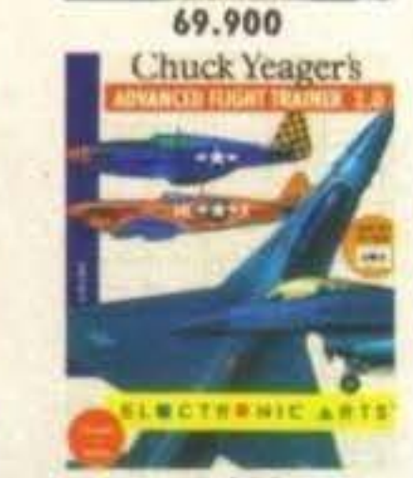
29.000

Copritastiera
AMIGA 1200
AMIGA 600
L.15.000

59.900



69.900



29.000

109.000

69.000

59.900

59.900

ARCADE & AZIONE

4D SPORT BOXING ..59900
3D WORLD BOX.....69900
3D WORLD SOCCER 69900
3D WORLD TENNIS ..69900
AIR BUCKS 49900
ARMA LETALE.....49900
BATTLETOADS 49900
BLITZKRIEG AT AR...49900
BRIGADE COMMAN. .59900
COLORADO.....29900
COOL WORLD.....49900
COVER GIRL POKER49900
CRAZY CARS 3 49900
CRAZY SEASONS.....39900
CRIME CITY.....59900
CRYSTALS OF ARBO.39900
DISCOVERY 49900
DOUBLE DRAGON 3.49900
ECO PHANTOMS 39900
ESCAPE FROM CO...49900
ESPANA G.92.....59900
EURO FOOTBALL C..49900
EUROP.CHAMP92.....69900
EURO SOCCER.....49900
FIGHTER COMMAND49900
FIRE & ICE.....49900
FIRE FORCE.....49900
FIRE TEAM 2200 49900
GOOBLINS 2.....69900
HAGAR.....49900
HEIMDALL 69900
HUMANS.....59900
ISHAR 49900
JOE & MAC CAV. N. .49900
KICK OFF II.....39900
LEEDS UNITED 49900
LORDS OF DOOM.....39900
MAGIC GARDEN 49900
MC DONALD LANDS .49900
MOTORHEAD 49900
NAPOLEON 59900
NIGEL MANSEL.....59900
OPERATION COMB. .59900
PARASOL STARS 39900
PROFEZIA 19900
QUADREL.....39900
RAMPART 49900
REVELATION!.....29900
ROBOCOP 3.....59900
SAMURAI 49900
SARAKON.....19900
SENSIBLE SOCC. 93 69900
STORM MASTER 49900
STREET FIGHTER II .59900
STRIKER.....59900
STRUMTRUPPEN 39900
SWAP 49900
THUNDERHAWK.....59900
TROLLS 49900
TURTLESS II.....49900
WHITE DEATH.....59900

69.900

79.900

39.000

WARRIOR OF RELEYNE ....
49900
WORLDS AT WAR
WRESTLING WWF II .49900
VIKINGS.....49900

SIMULAZIONE

INT. 3D TENNIS.....29900
AIRBUS A320.....99900
ANOTHER WORLD ...69900
ASHES OF EMPIRE ..99900
CAMPAIGN 79900
CHAMP.MANAGER ...49900
CIVILISATION 89900
CASTLES 69900
CASTLES DATA DISK69900
DARK Q.KRYNN 89900
DRAGONS L. III 89900
DUNE 69900
ELVIRA 2.....79900
EPIC 69900
EYE OF BEHOLD. 2 ..69900
F1 GRAND PRIX.....79900
GUNSHIP 2000 99900
HOOK.....59900
INDIANA J. ADV ITA.109000
INDIANA J. ARCAD ...59900
LARRY 5 99000
KGB.....69900
KING'S QUEST V.....99900
LEGEND O. KYRAN. .89900
LOOM.....69900
LORD OF THE KING .59900
LOTUS 3 59900
MONKEY ISLAND II.109000
NO GREAT. GLORY ..79900
PACIFIC ISLAND 69900
POLICE QUEST 3 89900
PROPH. OF SHADOW89900
RED BARON.....89900
SIM ANT 89900
SIM EARTH.....89900
SPACE QUEST 4.....99000
SUPER TETRIS 79900
TWILIGHT2000 79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1 9900
SWORDS OF TWILIGHT. 14900
CH. GOLF.....9900
CH. BASEBALL.....9900
CH. FOOTBALL 9900
CH. BASKETBALL.....9900
POPULOUSE 14900
PROMISED LANDS 9900
MUSIC STUDIO 19900
SUPER HUEI 9900
SHANGHAI.....9900

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

Per Motivi di spazio non possiamo elencare tutti gli articoli da noi commercializzati.

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN BEL BUCO NEL PRATO

Poteva mancare nelle ricca collezione Ocean una simulazione golfistica? Certo che no! E infatti eccone una un arrivo...

Il suo titolo è International Open Golf Championship e vi vedrà protagonisti sui più famosi campi del circuito golfistico mondiale (U.S.A., Australia, Inghilterra...). Lo scopo naturalmente è quello di terminare le 72 buche del singolo torneo (effettivamente le buche sono 18, ma ogni torneo è strutturato su 4 giornate, e in ognuna di queste si completa il giro delle 18) nel minor numero di colpi possibile. Non mi vanto a chiedere, comunque, in quanti si può giocare contemporaneamente o altre informazioni del genere perché per ora ne sappiamo realmente poco: abbiamo solo le foto qui pubblicate e le notizie che seguono. E cioè: per quanto riguarda la completezza della simulazione e la semplicità di uso dell'interfaccia dovremmo trovarci davanti all'apoteosi dell'innovazione. Da segnalare inoltre il sistema tridimensionale particolarmente fluido e un sacco di interessanti opzioni come a esempio quella di seguire con una telecamera il volo della pallina (possibilità questa comunque già presente nell'ultima simulazione della Microprose uscita un annetto fa). Per quanto riguarda la data di pubblicazione possiamo contare sull'uscita in contemporanea delle tre versioni (PC, A-500 e A-1200) per la metà di Giugno, o quantomeno così è annunciato sul bollettino stampa. Lo so che è poco o niente, ma per ora accontentatevi.

Emanuele "Shin" Sciohilone

GOOAA

No, non si tratta dell'ormai mo) di Dino Dini, ma del nuo pubblicato qui in Italia con Inghilterra con quello di FA League e in Francia Olympi

Come molti di voi ricorderanno (mi riferisco in particolar modo ai possessori di C64) il mitico Emlyn Hughes International Soccer fece storia ai tempi, a tal punto che qualche furbone pensò

di farne una versione per Amiga.
La versione italiana di quel giochino venne chiamata Retsel e in pratica si differiva da quella inglese perché era totalmente tradotto nella nostra lingua. Bisogna ammettere che la grafica e il sonoro di tale gioco non erano molto belle e sembravano adattati dalla versione C64 in un modo appena accettabile, per fortuna la giocabilità raggiungeva livelli più che buoni.
La genesi di questo Retsel 2 è invece ancora più complessa. Quest'ultima simulazione calcistica è stata infatti sviluppata dall'Audiogenic, che contava di pubblicare in prima persona il gioco, tutto questo prima che una non troppo florida condizione finanziaria la inducesse a cedere il progetto nelle avide mani della Ocean, che quindi si occuperà della sua distribuzione.
Passando a notizie più spicciole posso dirvi che nella versione finale saranno presenti ben due visuali, una dall'alto (di cui vedrete le foto in questa preview) simile quindi a quella di Kick Off e Sensible Soccer e l'altra di lato, in tutto e per tutto uguale a quella di International Soccer (pixelloni a parte!). Molta attenzione è stata posta al livello di tatticismo, definito dai programmatori, superiore a quello presente in altri giochi di calcio simili (sinceramente non me la sento di condividere quello che hanno detto, comunque siamo in un paese democratico...).
Viene garantita anche una buona velocità di gioco e fluidità: dal demo che abbiamo potuto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AALLL!!!

tesissimo capolavoro (speria-
gioco della Ocean, che verrà
nome di Retee! 2, mentre in
emiere
Mar-

visionare il sistema di controllo della palla è un po' complesso, in pratica quando un giocatore ha il pallone appare una freccia sopra questo e quindi può direzionarne il tiro. La grafica presenta omini mediamente grossi (opposti alla filosofia delle formiche presenti in Sensible Soccer, comunque valida), ottimamente animati e abbastanza veloci. Le condizioni del vento e del campo influenzeranno non poco le condizioni di gioco, mettendo il giocatore in parecchie situazioni di gioco. Un'opzione particolarmente efficace sarà quella che permetterà di giocare in due contro il computer in modo da portare un duro attacco al cuore del sistema! (Vabbè, con questa ultima preview mi sa che mi sono completamente giocato il cervello).
Insomma vedremo proprio se la Ocean riuscirà a realizzare qualcosa di decente, visto che questo prodotto uscirà quasi contemporaneamente a Goal di Dino Dini (una bella bestia, senza dubbio!).

Mirko "TMB" Marangon

PREVIEW

BURNIN' RUBBER

Sottotitolo: So' meglio di Max Reynaud e Alain Prost...Ho deciso. Grazie al nostro baldo caporedattore ho capito quale sarà il mio futuro: farò il pilota e spazierò dal Gran Turismo alla Formula Uno vincendo almeno un campionato del mondo per categoria. Che c'entra Max? Andate avanti e capirete...

E' stato grazie a lui che ho fatto questa scelta. Andare in macchina con lui è dieci volte meglio delle montagne russe per quanto concerne il divertimento, cento volte meglio di un film d'horror (serio) per quanto riguarda il numero medio d'infarti a minuto e mille volte meglio del Virtua Racing per il realismo (ho escluso le autoscontro perché d'incidenti non ne abbiamo mai fatti, per ora, anche se l'altra volta ci siamo andati vicino...). Non ci credete? Dovreste provare, dico sul serio! Come vi suona quanto segue? Dunque, in macchina c'eravamo io seduto sul posto della morte, Nuke, BDM e TMB seduti dietro e Max ovviamente alla guida. Incrocio con svolta a sinistra, la strada è libera, Max effettua una curva a novanta gradi a velocità di crociera (circa cinquanta Km/h) e, stranamente, il semaforo era a nostro favore (era accesa la segnalazione di svolta a sinistra). Un pedone (cretino) passa in quel momento col rosso e Max è costretto a inchiodare per non fare scorta di hamburger per un mese. La macchina si alza sulla ruota anteriore destra e quindi riatterra (per un momento ho visto l'asfalto da mooolto vicino) facendo un bel saltino. Pedone salvo (purtroppo), noi anche e la macchina idem (credo comunque che ne abbiano risentito gli ammortizzatori... per le ruote niente da fare, ora come ora assomigliano più al cubo magico...). Eh?!? Che ve ne pare? Una bella esperienza vero? E' stato proprio quel fatidico giorno che ho deciso il mio futuro. Che ci volete fare...
Comunque, direi di passare alle domande di rito. Prego lei lì in fondo. Cos'è Burning Rubber? Dunque è il nuovo gioco di guida targato Ocean. E' strutturato come i più classici arcade del genere (vedi la saga di Lotus e Jaguar) e, tuttavia, comprende alcuni aspetti del tutto innovativi (beh quasi...). Come dice scusi? Ah! Quali? Dunque, innanzitutto è possibile scegliere tra sei differenti macchine Europee (macchine normali come la Ford Fiesta e altre del genere) per affrontare le prime fasi di gioco, poi tra altre sei autovetture, stavolta americane, per affrontare le successive fasi. La vostra scelta verrà condizionata naturalmente dal quadro delle caratteristiche presente per ogni autovettura che comprende inoltre le principali prestazioni relative ad ogni singola. All'inizio di ogni gara potrete studiarvi la mappa del percorso, con i relativi vantaggi che ne conseguono: vedi venuta a conoscenza dei pericoli che si corrono, strategia da adottare, eccetera eccetera; mentre alla fine (sempre di ogni gara) potrete potenziare la vostra autovettura con un sacco di gadget e di optional, allo scopo naturalmente di migliorare le prestazioni della stessa. Questi comprendono dei potenziamenti del turbo, gomme nuove, pezzi della carrozzeria, cerchioni, freni ABS, sospensioni, cariche di nitro e supercariche (?!?). I percorsi oltre a variare l'uno dall'altro come lunghezza, forma e colore (?) sono caratterizzati da alcuni inconvenienti, come la presenza delle macchine della polizia, quella delle normali autovetture che non c'entrano con la gara, quella dei pedoni, dei bivi e dei più svariati ostacoli, come massi, tronchi e tutto quello che ne concerne.
Mi scusi? Vuole sapere su quali computer codesto gioco vedrà la luce? Bene: per i PC, almeno un 386 con due megabyte di RAM e scheda VGA (saranno supportate come schede audio l'AdLib, la Roland e la Sound Blaster), per Amiga, con un mega di RAM e, dulcis in fundo, per Amiga 1200. Al più presto la recensione definitiva.
Ayrton Shin (Max mi fai un baffo)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN & DiD

L'accordo è fatto!

Ok, ok, sicuramente vi state aspettando che cominci a snocciolarvi la storia dell'ennesimo, attesissimo tie-in della Ocean: Jurassic Park, ma la Ocean non è soltanto licenze cinematografiche, vi dicono niente titoli come Epic?

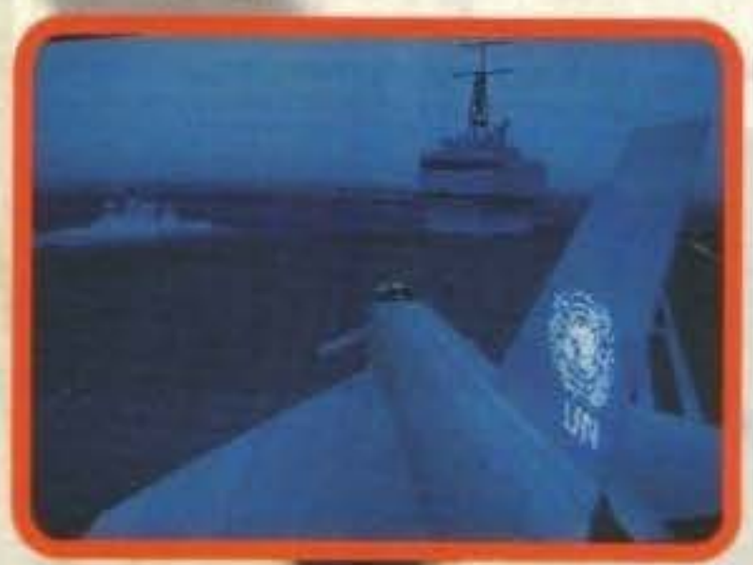
Se siete particolarmente bene informati o se avete buona memoria vi ricorderete che si trattava di un simulatore di caccia spaziale in grafica poligonale e che gli autori del gioco erano un agguerrito gruppo di programmatori conosciuti come Digital Image Design (DiD). I più attenti (oppure quelli che hanno di fronte a loro il press pack Ocean come il sottoscritto) ricorderanno che quello non fu l'unico prodotto sviluppato dalla DiD per la Ocean, altre collaborazioni hanno visto la prima a programmare e la seconda a distribuire giochi come Robocop 3 e il precedente F-29.

Le caratteristiche di questi tre giochi testimoniano la rigorosa fede pro-poligoni del gruppo inglese, specializzato ormai da tempo nella produzione di giochi a poligoni solidi (e, vista l'importanza della velocità, potete ben capire quale sia l'importanza di un gruppo che abbia esperienza in routine, "engine", poligonali).

A tale riguardo possiamo informarvi come risalga al 7 Aprile l'annuncio ufficiale di un raggiunto accordo fra la Digital Image Design e la Ocean: quest'ultima ha infatti acquisito i diritti per la pubblicazione esclusiva in tutto il mondo dei prossimi sei progetti previsti nei prossimi tre anni.

La DiD è diventata in questo modo il braccio forte della Ocean nel ramo dello sviluppo di giochi in ambienti 3D, in cui può contare, come avete visto, su una discreta esperienza.

Ma questo accordo non è l'unica novità che riguarda i programmi futuri della casa, la Ocean si prepara infatti ad adeguarsi ai futuri sviluppi tecnologici con l'ingresso nel mondo dei giochi per CD, con grande attenzione a macchine particolarmente innovative come il nuovo 3DO della Matsushita-Electronic Arts-Warner. Per ora non si sa niente di nuovo, la macchina, a quanto risulta dalle specifiche, risulta essere qualcosa di completamente di diverso e richiederà sforzi di sviluppo non indifferenti, ma la Ocean si è intanto piazzata in prima linea.



INFERNO

Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura... L'introduzione era d'obbligo, nonostante che le mie reminescenze scolastiche siano perlomeno risicate, che il signor Alighieri non mi sia mai stato particolarmente simpatico e che tutto ciò non c'entri proprio nulla con il gioco, un avvenieristico simulatore di volo.

Ormai anche i simulatori di volo, come le cartine geografiche, devono adattarsi a cambiamenti politici sempre più rapidi e la Ocean sembra essere stata quasi profetica in questo Inferno. Siete infatti un pilota di una nuova forza multinazionale delle Nazioni Unita, con lo scopo di assicurare la pace tramite alcune delle macchine da guerra più micidiali mai costruite. Si tratta in particolare dei pluri-simulati F22 e F117-A e di un EFA non meglio specificato (magari si tratta del nuovo caccia europeo ancora in fase di progetto). I teatri d'intervento riflettono le ultime vicende internazionali e includono Africa, Europa, Sud America, Sud Est Asiatico e l'immancabile Medio Oriente, per un totale di 200 missioni, se non sbaglio ancora più numerose di Jetfighter II. Come potete verificare dalle foto l'ambiente 3D poligonale è estremamente valido, sono promesse tecniche rivoluzionarie per quanto riguarda la complessità e la definizione degli oggetti rappresentati, ma sono da segnalare anche un'attenzione particolare all'intelligenza del nemico e a modelli di volo avanzati per il velivolo al fine di garantire un maggiore realismo. Il paragone con Strike Commander è ormai d'obbligo, secondo Max, che li ha visti entrambi, Inferno è sicuramente meno impressionante da un punto di vista visivo, ma nel complesso risulta una simulazione ancora più completa e attendibile... Alla recensione l'ultima parola.

Shaun Hollywood e Martin Kenwright, rispettivamente Art e Managing director del Digital Image Design. Naturalmente sono quelli sulla sinistra, alla loro destra l'onnipresente Max e Alex.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

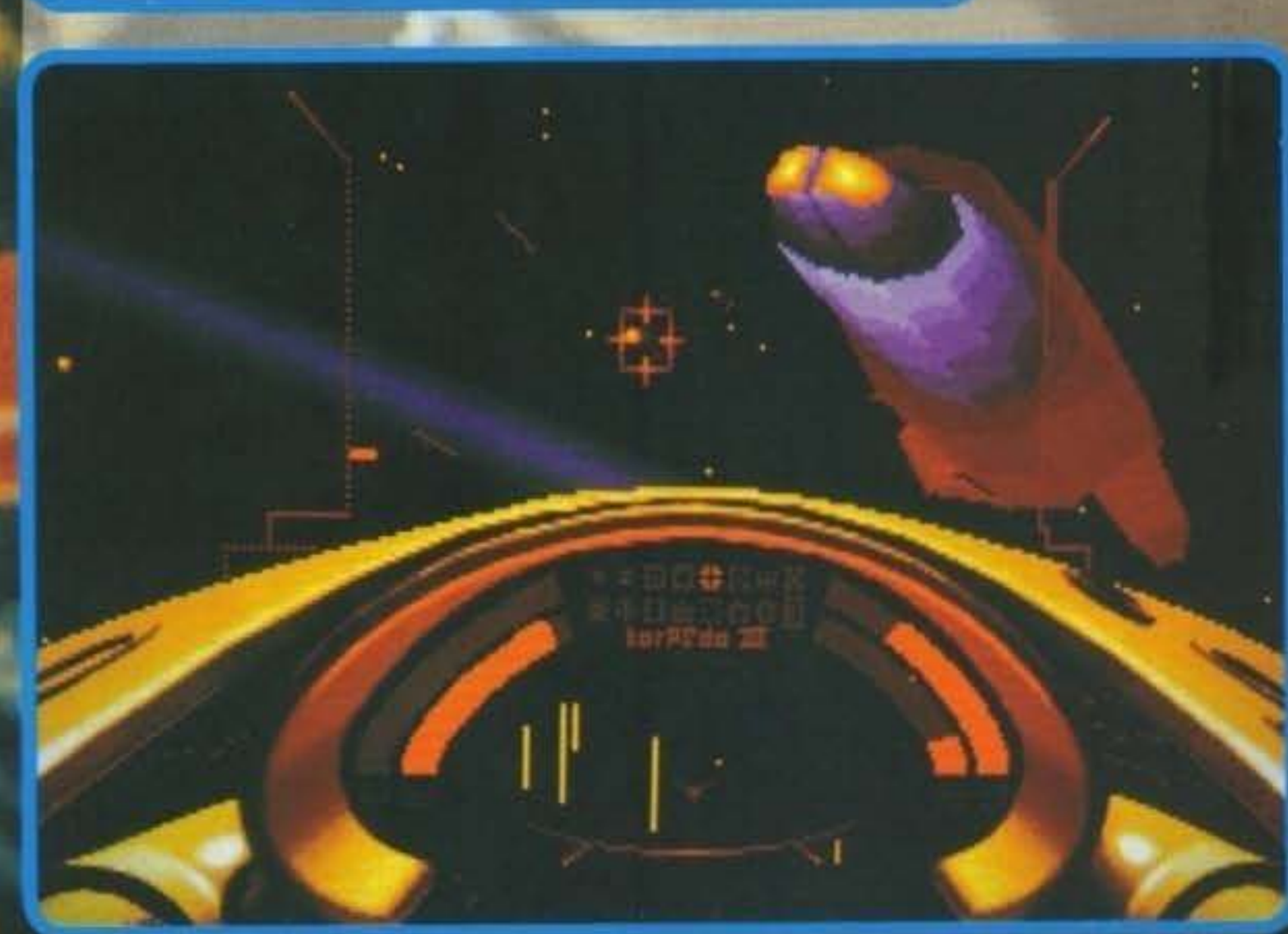
ODYSSEY

Qualora qualche d'uno non avesse ancora dato segni di cita, vi aggiungo anche Epic 2, così le cose dovrebbero esservi un po' più chiare.
In caso contrario vi rinfreschiamo un poco le idee: il primo Epic era un simulatore di caccia spaziale "vagamente" ispiratosi a Galactica, quella vecchia serie televisiva. Anche qui c'era una flotta di astronavi in fuga dai soliti alieni e, proprio come in Wing Commander, allo storyline si alternavano missioni del vostro caccia in sintonia con l'evolversi della vicenda.
Il gioco aveva un'impostazione molto più arcade che simulativa, ne era una riprova il fatto che di tridimensionale c'erano solo i poligoni: lo spazio era ridotto a una specie di frittata per cui, entro certi limiti ci si poteva muovere solo in due direzioni.
Questo suo seguito promette di essere esponenzialmente migliorato in diverse caratteristiche: anzitutto il lato simulativo che sarà supportato da ben altra tecnica, lo stesso dicasi per la storia e il numero di missioni. Vi trovate così inseriti in una storia vera e propria che si evolve a seconda dei vostri successi e che può comprendere fino a un totale di 80 missioni diverse.
Gli scenari spaziano (è il caso di dirlo) tra diversi tipi di ambientazioni: si va dal classico scenario spaziale completo, al campo di asteroidi, al cimitero di astronavi che promette molto bene; ci sono naturalmente anche gli scenari planetari (in cui si passa dall'orbita, all'atmosfera del pianeta fino alla sua superficie). Nel gioco sono stati inclusi

un totale di sette pianeti e tre lune e il lato simulativo è stato decisamente più curato aggiungendo, oltre all'indispensabile gravità, anche gli effetti di avverse condizioni atmosferiche.
I miglioramenti riguardano sì la profondità di gioco, ma riguardano prevalentemente il dettaglio grafico, che promette ambienti 3D rivoluzionari per la complessità dei dettagli, poligoni in texture mapping (in contrapposizione a quelli "nudi" del primo) con tanto di "fading" in distanza. Il gioco ha comunque conservato i punti positivi del primo episodio: una grande semplicità di utilizzo, con un cockpit dai comandi molto intuitivi e immediati, ma soprattutto le epiche battaglie: in questo Odyssey potrete partecipare a veri e propri macelli spaziali con altre 300 astronavi in azione.
Anche qui si impone un ovvio paragone, con X-Wing, e anche qui vi cito il parere personalissimo del nostro caporedattore che ha avuto l'onore di visionare a Londra

entrambi questi due nuovi capolavori targati DiD, secondo lui l'atmosfera di Guerre Stellari ha sicuramente un fascino tutto suo, ma la grandissima varietà di situazioni presenti in Odyssey, l'aspetto grafico assolutamente sensazionale e una realizzazione tecnica eccellente lo propongono come un più che valido antagonista.
Chiudiamo l'articolo informandovi come sia Inferno che Odyssey dovrebbero essere finiti nel giro di pochi mesi, spetterà poi alla Ocean decidere la data più indicata per la loro effettiva pubblicazione, e questa con ogni probabilità non avverrà che nel prossimo autunno...

Stefano Giorgi

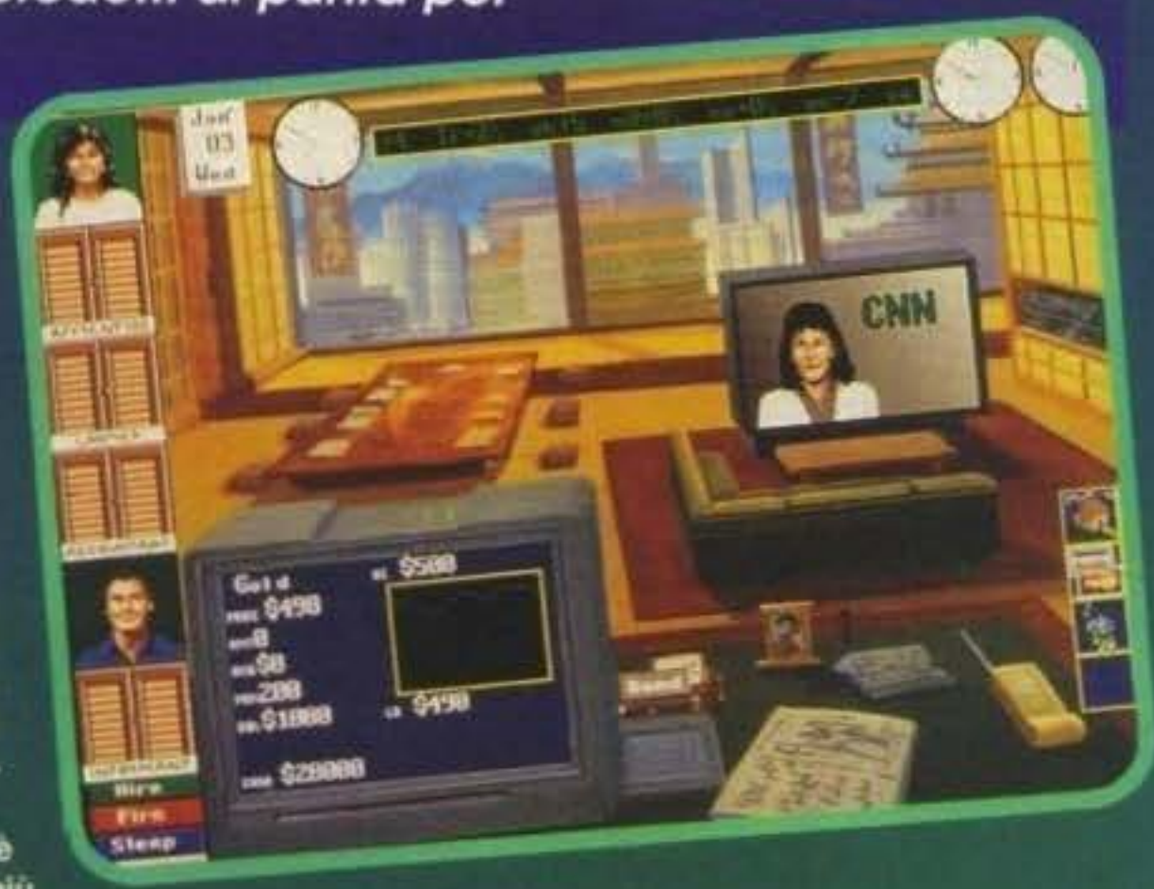


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per un pugno di DOLLARI

Dopo essersi definitivamente distaccata dalla grande famiglia dell'Electronic Arts qualche mese addietro, è tempo per l'Interplay di presentare alcuni di quelli che saranno i suoi prodotti di punta per quest'anno.



Il primo titolo di cui ci occupiamo, ormai praticamente ultimato, è RAGS TO RICHES, un interessante programma d'affari. Con questa definizione non intendo riferirmi a un programma di contabilità o affini, ma piuttosto uno di quei giochi che vi vede impegnati dietro una scrivania a prendere decisioni, e in questo caso specifico decisioni finanziarie.

Lo scopo del programma è quello di diventare l'uomo più ricco del globo e per far questo dovrete lanciarvi nel tumultuoso mercato borsistico mondiale.

Quando poi sarete finalmente diventati multimiliardari potrete comprarvi tutto quello che avete sempre desiderato.

Da quanto abbiamo potuto vedere RTR si sarebbe benissimo potuto chiamare "Sim Business", poiché lo stile con cui è stato realizzato ricorda quello tipico della Maxis.

La schermata principale dalla quale si gestisce ogni possibile azione è raffigurata dal vostro ufficio, il cui arredamento sarà più o meno lussuoso in relazione alle condizioni economiche che starete attraversando in quel momento.

Per tenervi sempre al corrente dell'andamento del mercato finanziario appariranno degli appositi indicatori con le ultime quotazioni dei titoli trattati nelle principali piazze mondiali, alternativamente alcune notizie di particolare importanza vi saranno comunicate nel corso di periodici bollettini televisivi cui potete assistere accendendo il vostro televisore.

Detto questo non vorrei che vi preoccupaste troppo se non sapete un piffero di finanza o se siete sempre stati convinti che la borsa la portassero solamente le donne, l'Interplay promette che RTR sarà un programma immediatamente giocabile, utilizzabile anche dai più profani in materia (speriamo, perché io non è che ne sappia molto di alta finanza). Saranno fra l'altro previsti tre livelli di difficoltà differenti che permetteranno di impratichirsi con il sistema di gioco, tutto questo fino ad arrivare a quello più complesso nel quale gli uomini si trasformeranno in veri piranha affamati di dollari. Per supportarvi nella vostra attività potrete assoldare una fedele segretaria, esperti più o meno quotati in materia, consulenti vari oppure persone di fiducia alle quali lasciare la gestione degli affari di minor importanza. Col crescere del volume di questi ultimi si renderà inoltre inevitabile spostarsi per il pianeta al fine di siglare lucrosi contratti, e questo vi potrebbe anche convincere ad aprire uffici sussidiari sul luogo. Nel corso dei vostri viaggi incontrerete le persone più importanti della galassia, ma questo è il vostro destino e non ci potete far niente.

Per concludere posso dirvi che la grafica sarà in SuperVGA, e il tutto sarà gestito da un'interfaccia punta e clicca estremamente funzionale. Il gioco dovrebbe essere disponibile molto presto per il solo PC, vi rimando quindi a una recensione più esauriente in uno dei prossimi numeri.

Passando brevemente al CD Rom ci sono parecchi precedenti successi targati Interplay che dovrebbero rendersi presto disponibili anche sul ben più dotato supporto ottico. Mi riferisco a The Two Towers, ispirato alla celebre trilogia di Tolkien, e Castles II di cui abbiamo recensito la versione floppy non troppi numeri addietro. Prevista anche una nuova versione del sempreverde Battlechess, indubbiamente uno dei loro titoli di maggior successo. La versione CD dovrebbe comprendere oltre 31 mega di animazioni e qualcosa come 45 minuti di colonna sonora e sensazionali

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

effetti digitalizzati.
Tutte le recensioni non appena ci impossesseremo delle relative copie recensibili.

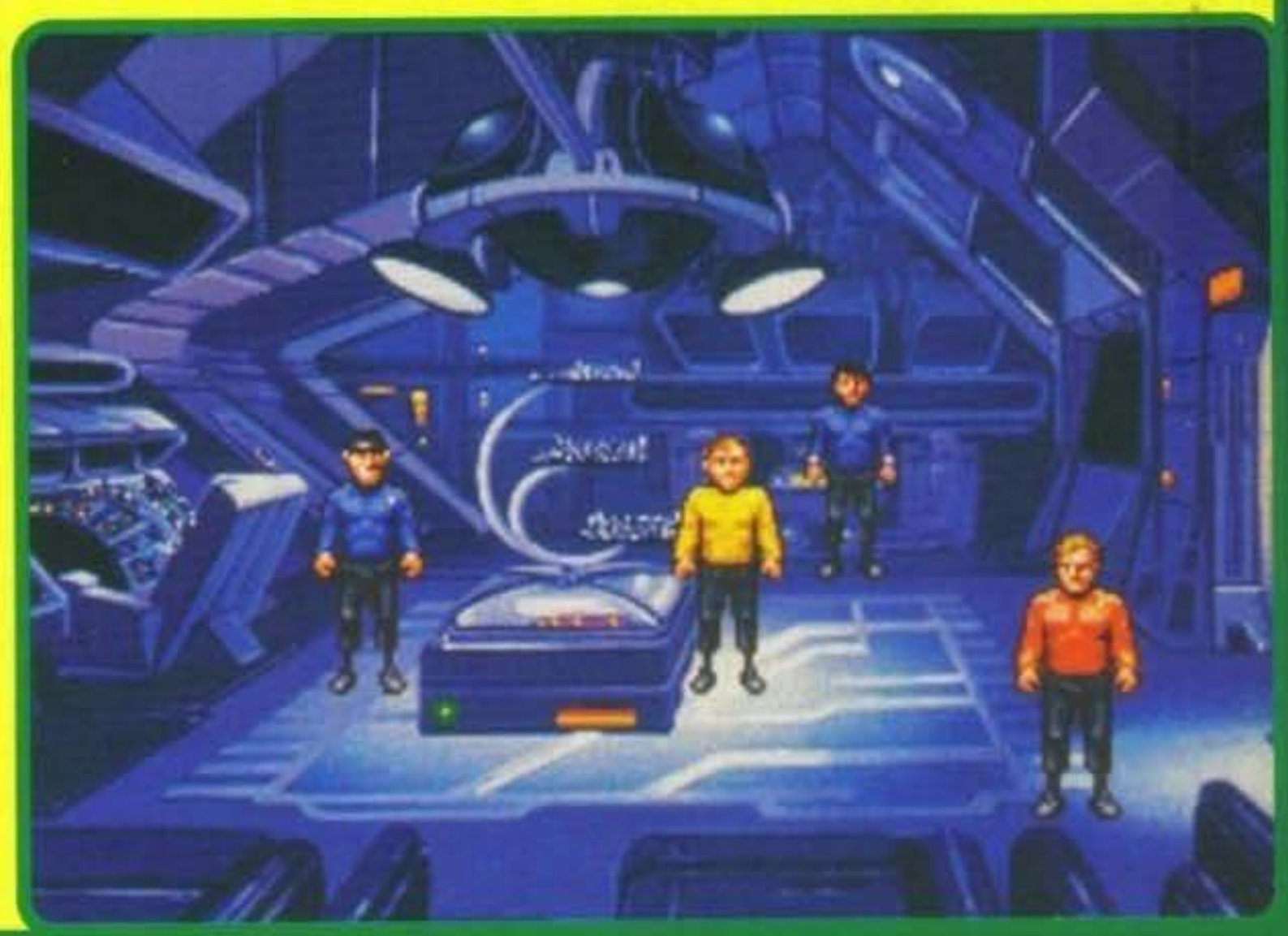
Giovanni "Upupa" Papandrea

THE LOST VIKINGS

Tanto tanto, ma veramente tanto tempo fa in un allegro ma non troppo paesino del nord Europa vivevano pacificamente tre vichinghi. I loro nomi erano: Erik lo svelto, Olaf il gagliardo e Baleog il violento. Un giorno quest'allegra combriccola (che non vorrei mai incontrare) decise di partire per il grande saccheggio annuale. A loro erano giunte alle orecchie alcune leggende che narravano di immensi tesori e castelli d'oro. Presi dalla febbre dell'aureo metallo i tre vichinghi si sono però fatti fregare dagli alieni. Sì avete capito bene, i tre desperados sono finiti in una base aliena e non riescono più a trovare la via di casa. Per qualche oscura ragione, probabilmente sono passati attraverso qualche porta dimensionale, ora si ritrovano in ere della storia diverse.
Baleog il violento si e ritrovato nella preistoria, Olaf il gagliardo nell'antico Egitto e infine Erik il veloce in una immensa e futuristica fabbrica. Per come stanno le cose non gli rimane che lottare con tutte le loro forze per riuscire a tornare dalle loro mogli.
Sostanzialmente The Lost Vikings è un gioco di piattaforme, infarcito però da un sacco di enigmi che per essere risolti necessitano del corretto utilizzo di quelle che sono le caratteristiche peculiari di ciascun vichingo. Questi tre hanno infatti una distinta personalità che li rende unici e per niente intercambiabili.
Il gioco sarà disponibile fra qualche mese nei formati più diffusi, ovvero PC & Amiga. Attendete fiduciosi nuove notizie quanto prima.

L'ENTERPRISE RIPRENDE IL SUO VOLO

Come vi avevamo già preannunciato qualche mese addietro, visto il grandissimo successo ottenuto dalla versione PC, pare che l'eccellente Star Trek 25th Anniversary stia per arrivare anche sull'Amiga. La data d'uscita non è al momento ancora nota, ma dovrebbe essere disponibile entro l'estate.
Ma le novità non sono ancora finite, annunciata per il prossimo autunno è infatti una spettacolare versione CD-Rom del primo episodio e soprattutto l'attesissimo seguito ufficiale sul quale la casa californiana sta già lavorando da qualche tempo.
Questa seconda avventura dovrebbe essere sottotitolata "The Voyage Continues" e conterrà nuove e più complesse missioni per Kirk e compagni. L'Interplay ha inoltre annunciato un accordo con la Paramount Pictures per lo sfruttamento digitale del celebre marchio Star Trek, non sono quindi da escludersi nuovi sviluppi in un futuro comunque non troppo prossimo.
In attesa di nuove informazioni sui prossimi numeri gustatevi queste prime due immagini che lasciando decisamente ben sperare...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

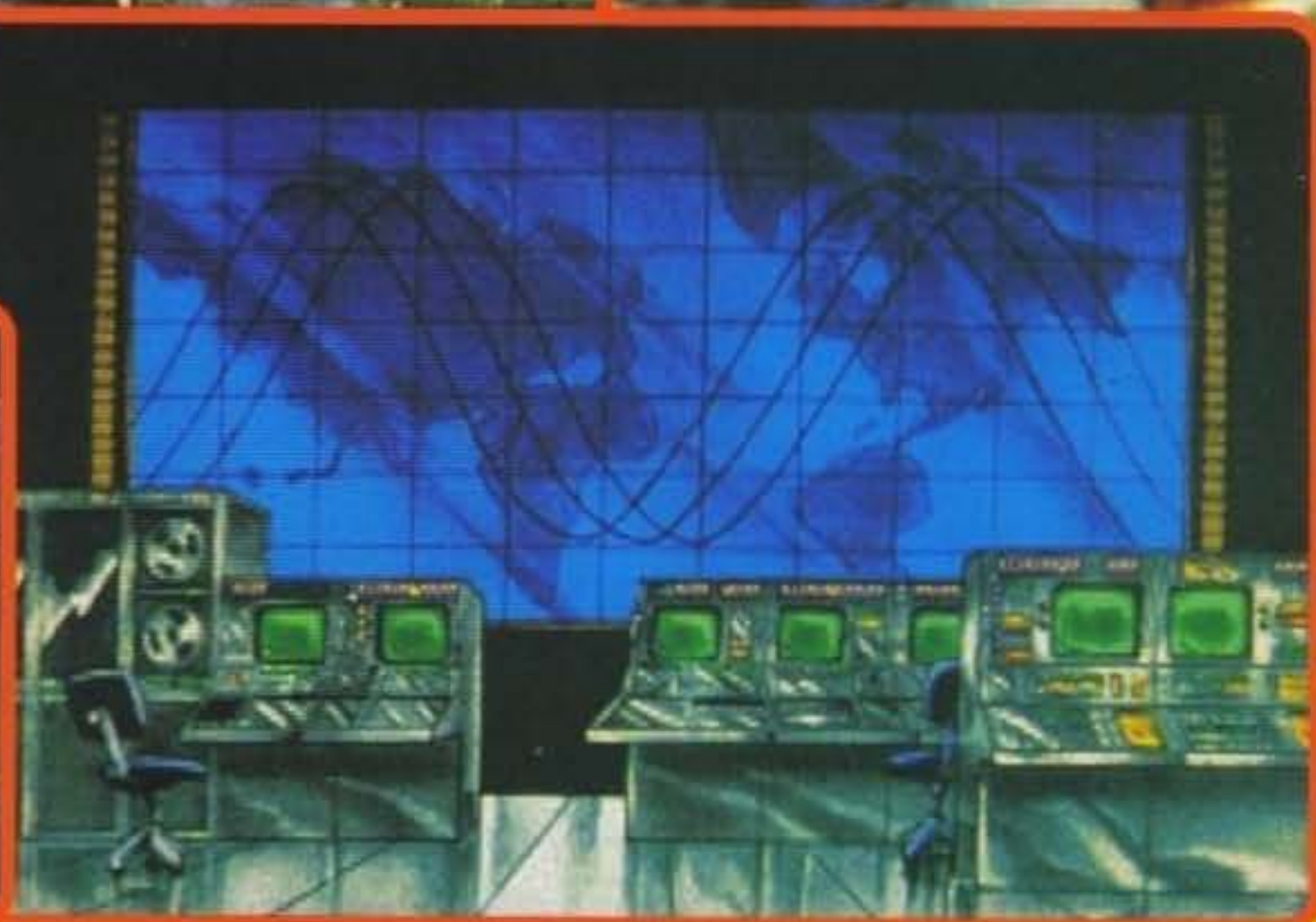
http://www.oldgamesitalia.net/

DALL'AMERICA con furore!!

Nonostante abbia perso quasi dieci minuti nel disperato tentativo di trovare un titolo che rientri nella decenza, non c'è lo proprio fatta e alla fine il mio cervello (oddio cervello...) è riuscito a sfornare solo questo schifo, scusatemi ma il Talent Scout che m'ha tenuto impegnato fino a notte inoltrata ha finito col distruggermi mentalmente (non vorrei dirtelo... Ma guarda che la Readysoft è canadese! NdMax).

Lasciamo stare le mie solite disquisizioni e procediamo con un paio di succose anteprime provenienti da quei bravi ragazzi al di là dell'oceano che rispondono al nome di ReadySoft.
Come certamente saprete, fiore all'occhiello della sua produzione sono sempre state le ampiamente discusse, per i soliti limiti di giocabilità, conversioni dei più quotati coin-op al laser (Dragon's Lair e Space Ace, per intenderci).
Ma l'anno scorso un qualcosa è iniziato a muoversi (fortunatamente nella giusta direzione) e grazie all'uscita sul mercato di un gioco come Guy Spy il concetto di laser-game si è leggermente rivoluzionato; non più quindi animazioni precalcolate e sistema di controllo tipo "azzecca la mossa e vai avanti", ma più libertà d'azione e quindi maggiore giocabilità
Se in effetti Guy Spy proponeva appena un'accenno di questo nuovo sistema interattivo (che badate, non pregiudica in nessun modo l'aspetto grafico e sonoro come sempre assolutamente stupefacenti), THE TERROR OF THE DEEP lo espande al massimo portando l'utente a un nuovo sistema di avventura interattiva basata su grafica spettacolare e sonoro cinematografico.
The Terror of the Deep è infatti il seguito ufficialissimo di Guy Spy ed è programmato dallo stesso team, che in tutto questo tempo non ha certo dormito, anzi si è duramente impegnato per realizzare un prodotto di altissimo livello. Prima di entrare nel dettaglio tecnico, vi delizierei con tutta la trama che si nasconde dietro a questo gioco (sì, lo so che non ve potrebbe fregare di meno, ma se non scrivo nulla del gioco il caro Max si divertirà a spellarmi con il suo fido macete!). Siamo nell'anno 19bho! e nel mondo qualcosa di strano sta accadendo, infatti tutti i piani e i progetti segreti militari più importanti al mondo stanno misteriosamente sparendo e ciò crea alle Nazioni Unite un certo disappunto. Cosa fare? Chi chiamare per risolvere questo caso? E chi è quel fesso che ha urlato Topolino? No, non ci siamo, le Nazioni Unite hanno chiamato lui, il mito, ovvero Guy Spy!!! (Buuu, buuu); vabbè non sarà James Bond, ma d'altronde era l'unico disponibile....
In ogni caso il terribile & orribile cattivone questa volta corrisponde al nome di Capitan (chi ha detto Findus?) Moray e il suo obbiettivo è devastare il mondo tramite un'attacco nucleare che partirà dai suoi ultra potenti sottomarini atomici (nuclearizziamoli vivi!), tutto ciò si potrà evitare solo se le Nazioni Unite pagheranno una piccola sciocchezza, in fondo si tratta solo di un TRILIONE di dollari!
Di modi per fermarli non ce ne sano molti, infatti nessuna arma al mondo è in grado di distruggere i sottomarini e il malefico Moray ha già lancia-

THE TERROR OF THE DEEP

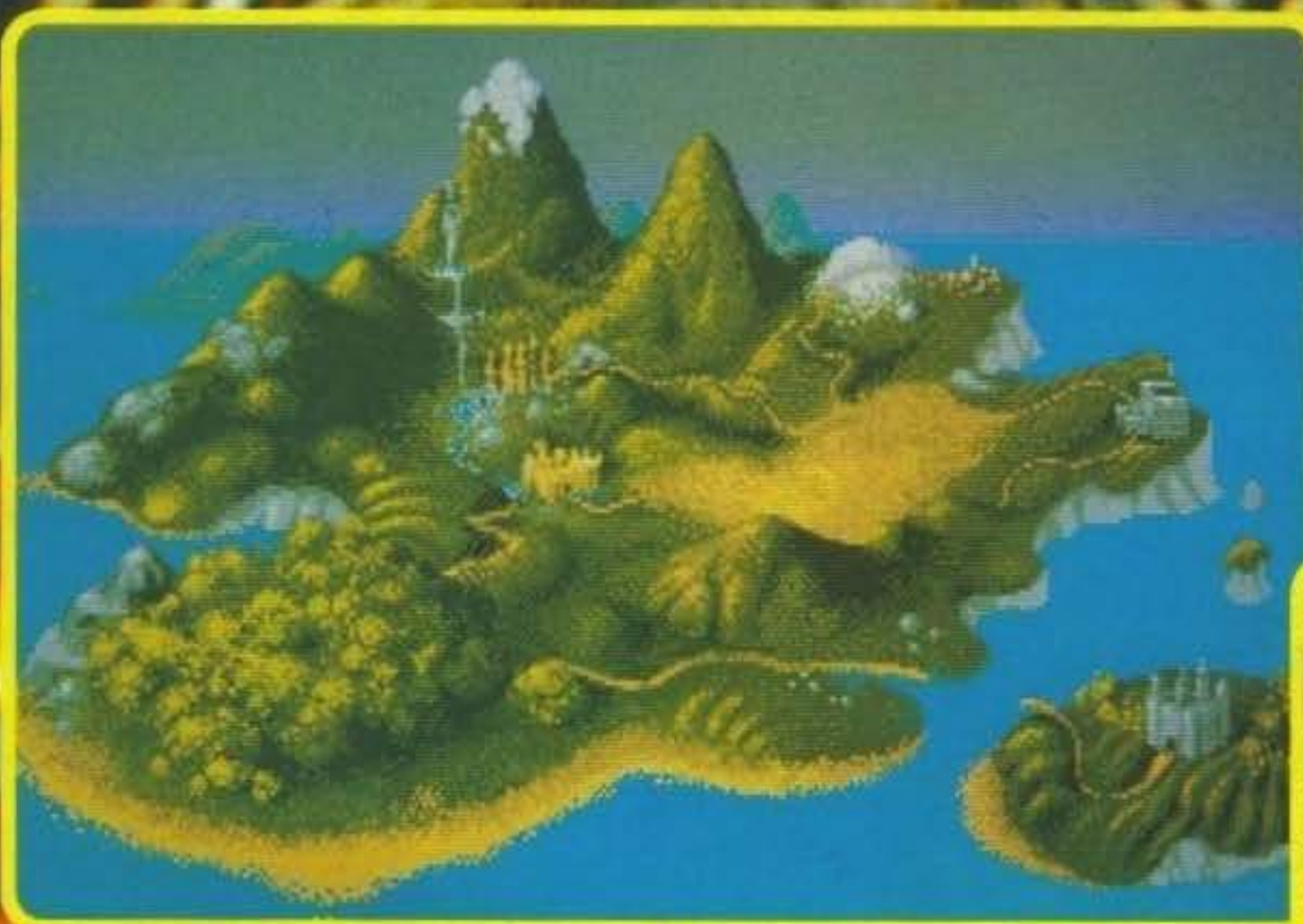


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

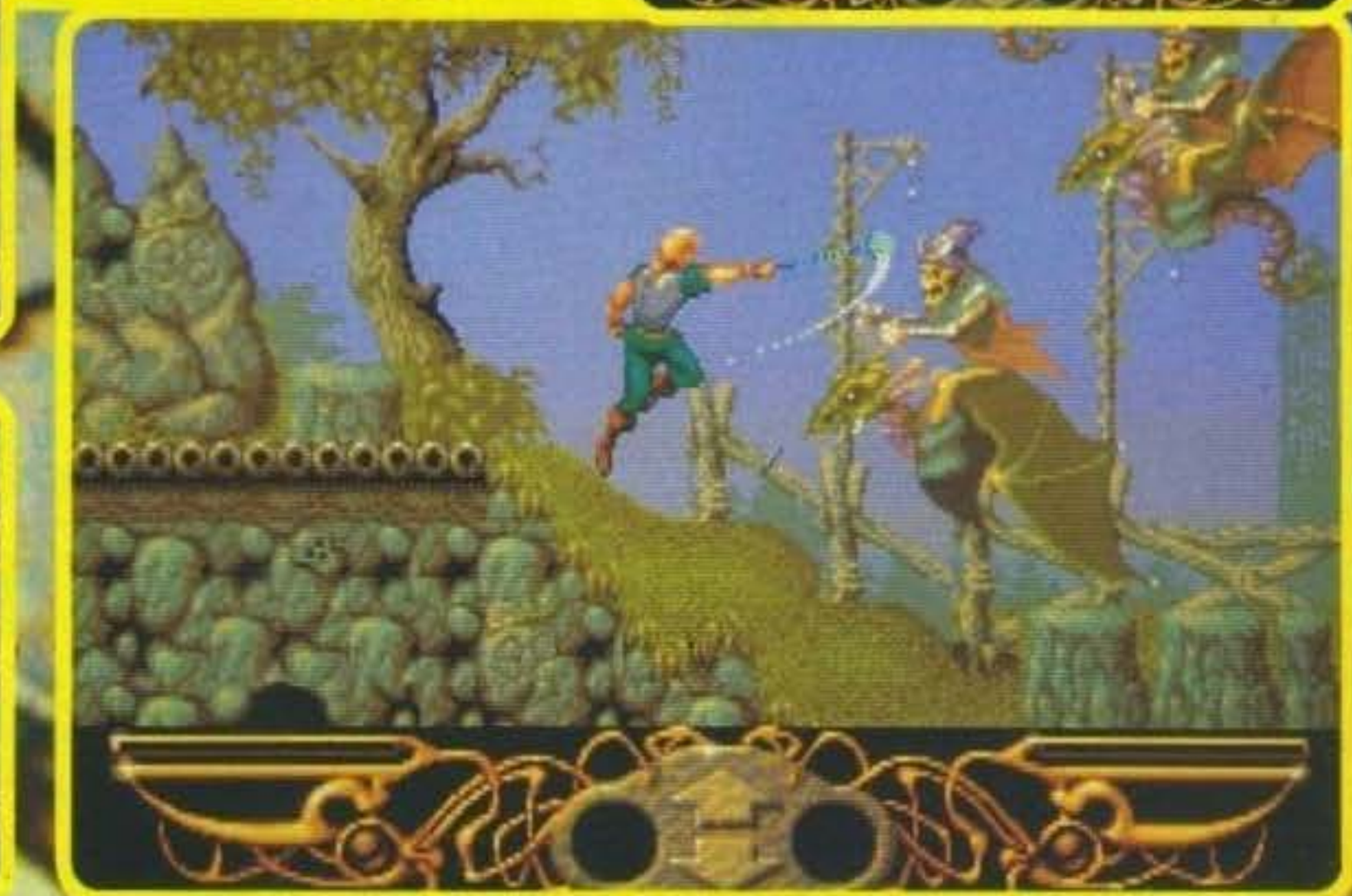
http://www.oldgamesitalia.net/

to in orbita un micidiale satellite in grado di polverizzare le città di tutto il mondo con un micidiale mega-raggio laser (esattamente come il SOL presente nel mitico Akira).
Guy Spy ha quindi nelle mani il destino del mondo (bella roba), dovrà infatti infiltrarsi in uno dei sottomarini nucleari di Capitan Moray, quindi entrare nella super fortificata base sottomarina, penetrare in una serie di micidiali caverne a profondità impensabili per poi volare nello spazio profondo prima che il satellite orbitante compia la sua opera di morte. Insomma, già la trama mi sembra più che intrippante, figuratevi le specifiche; la grafica promette di essere il punto forte di questa produzione offrendo qualcosa come venti mega di grafica (!!!), dettagliatissimo (i programmatori lo definiscono esageratamente lo stato dell'arte) sistema tridimensionale generato dal computer (e da chi sennò), cento scene di intermezzo e ben milleduecento frame di animazione (yeah!). Ci sono quindi tutte le carte per trovarsi tra le mani un prodotto di altissimo livello, che apparirà su Amiga, PC, PC CD-Rom, Macintosh intorno a ottobre. Ma la ReadySoft, come qualcuno ricorderà, ha prodotto anche giochi di genere diversi e tra tutti è impossibile dimenticare il grande Wrath of The Demon che, sullo stile del primo Shadow of the Beast, proponeva un'arcade con un pizzico di adventure (più che altro dei puzzle per rendere il gioco un attimino più impegnativo); a mio parere un grande pregio di Wrath of the Demon era la difficoltà, che al contrario di Beast era ottimamente calibrata, tanto che il gioco con un po' di impegno poteva essere completato garantendo così massima soddisfazione per il giocatore. Tutto questo discorso per introdurvi a KINGS RANSOM, ultima fatica della Readysoft (non so sinceramente se si tratti ancora dello stesso team di Wrath of Demon); in pratica si tratta di un arcade-adventure parecchio interattivo basato su di una trama fantasy che ora andrò a narrarvi (seee, cosa sono diventato un cantastorie?). Tanto, tanto tempo fa (non sto scherzando, c'è scritto proprio così nella press release!) una malefica e ultra-demoniaca forza del male (più o meno come Max) regnava suprema su un intero regno, facendo vivere nel dolore e nella disperazione tutti i suoi abitanti (più o meno come noi redattori), ma un giorno accadde che alcuni maghi, incacchiati come delle vipere decisero di mettere fine allo strapotere del tiranno. Quindi imprigionarono il malefico essere in un grosso cristallo, ma la forza di quel demone era in continuo aumento, decisero perciò di dividerlo in vari pezzi in modo da indebolirlo ulteriormente; la cosa funzionò per qualche decennio, ma il potere del malefico continuò a crescere ed il pericolo del male riportò il terrore sul tutto il regno.
Il re decise perciò di mandare un giovane (il solito sfigato) a distruggere i micidiali cristalli prima che questi, capaci ancora per poco di contenere il demone, esplodano con la conseguente distruzione del regno intero! Dovrete attraversare la misteriosa foresta di Rha, esplorare sei differenti città, affrontare il terribile labirinto di Aheas, combattere nell'arena della morte (bel posto, vero?), entrare nella cripta del Goul Perduto (piccola informazione, i Goul sono simpatici esseri che si nutrono delle viscere dei cadaveri, ma non per questo disdegnano di mangiare un po' di carne fresca...) e per finire cercare sulle montagne di Randar i cristalli maledetti. Il gioco finito presenterà ben cinquecento personaggi con i quali interagire, ben centocinquanta locazioni da visitare, sei città da esplorare ognuna delle quali contiene taverne, templi e armerie in cui potrete scegliere quale arma o armatura comprare/vendere in modo da potenziarvi. Inoltre in puro stile RPG vi verrà data la possibilità di costruire un personaggio tutto vostro. Per quanto riguarda la grafica vi posso anticipare fin d'ora che ci saranno ben millecinquecento frame di animazione, quaranta mostri e uno scrolling da cinquanta fotogrammi al secondo (che posso capirlo su Amiga, ma su un PC ho qualche dubbio...). Insomma lo spazio è finito, quindi non mi rimane altro da dirvi se no che questo Kings Ransom prenderà vita sul monitor del vostro Amiga, PC, CD-Rom all'incirca verso la fine di settembre. Stop!

Mirko "TMB" Marangon



KING'S RANSON



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'IMPERO DELL

D'accordo, lo ammetto: non ho saputo resistere alla tentazione di sfruttare il titolo di un quadro di Magritte ("L'impero delle luci") che mi piace moltissimo, ma l'occasione era troppo bella. Comunque sia, mi hanno calato in quest'articolo col preciso compito di gettarvi in pasto i prelibati bocconcini di informazione al gusto di pollo. Perché pollo? Chissà! L'ho scritto perché mi è venuto così, ma basta scrivere cretinate e mettiamoci al lavoro.

Dunque, io sono sicuro che sapete benissimo chi (o meglio, che cosa) sia la Empire. Non lo sapete? Onta e disonore! Per far rivivere i cadaveri della vostra memoria vi sgraffigno un po' di titoli: Team Yankee, Pacific Islands, Campaign. Inquadrati i discoli? Bene, procediamo: la Empire è fissata con i simulatori militari, e se non sbaglio ne realizzò uno con il suo stesso nome. Al di là di questo, ci ha annunciato che darà un seguito ai primi due titoli citati poche righe sopra, vale a dire i due simulatori di carro armato. Se rammentate, in TY e PI (urgh, che abbreviazioni orribili!) c'erano da pilotare ben quattro plotoni di carri armati, ognuno di quelli essendo composto da quattro cingolati. Per riuscire a farvi capire tutto del gioco i programmatori hanno usato un sistema a finestre che permetteva di tenere sotto controllo i quattro carri guida di ogni plotone, tutti contemporaneamente sul video. Ebbene, se per caso siete usciti indenni da questa esperienza vi do una notizia che potrà interessarvi: il seguito di TY e PI (aridaje!) sarà esattamente identico, con abbinato un concorso a premi per chi riuscirà a distinguere il primo gioco dall'ultimo.

Non misinterpretatemi, però: solo l'interfaccia utente sarà la stessa, con le quattro finestre sul video dedicate ai capi-plotone. E' stato infatti annunciato uno scenario completamente diverso, che dovrebbe essere facilmente identificabile se vi dicessi che il titolo di questo nuovo simulatore è WAR IN THE GULF.

Più precisamente, lo scenario è ipotizzato nel 1995, in occasione di una nuova zampata irachena contro il piccolo e opulento Kuwait operato dalle celebri Guardie Repubblicane di Medina e Nebuchadnezzar (una cosa tipo l'arcivescovo di Costantinopoli, direi). Questi guerrieri sono nel gioco immaginati come assalitori di alcune zone petrolifere, di cui non cito i nomi per risparmiarvi altri scioglilingua e per non rischiare di annodarmi le dita. La sostanza è che costoro si sono imboscati i pozzi, e a questo punto entrate in gioco voi, quali veterani dell'operazione "Desert Storm", assunti dai governanti del Q8 (si pronuncia "kueit", ossia "kuwait, lo sapevate?) per formare la prima linea di difesa. E, tanto per cambiare, dovrete scordarvi i rinforzi, dato che impiegheranno mooolto tempo per arrivare

Nel gioco comanderete i quattro fatidici plotoni di carri armati, composti in prevalenza dai famosi e supervitaminizzati M1 Abrams. La vostra prima missione annunciata sarà di reimpossessarvi di un'intera isola, poi toccherà a uno scontro sulla spiaggia per sconfiggere gli invasori di due città, e così via fino alla fine, che richiederà almeno una quindicina di battaglie.

Il territorio di gioco sarà ampio quattrocento miglia quadrate, ricostruito da reali dati topografici sul Kuwait, e con questo si è capito che ci aspetta l'ennesimo tavolo da biliardo con panno giallo.

Oltre a questo sappiamo che il gioco uscirà quasi immediatamente su Amiga, PC e ST, quindi non è impossibile che possiate avere la recensione bell'e sfornata sul prossimo numero.

E con questo possiamo finalmente schiaffare sotto i riflettori il prossimo nascituro. Cominciamo dal nome, che senza dubbio è una prima artigliata. Vi ricorda alcunché il termine "maelstrom"? Il sottoscritto ha compiuto una vera e propria indagine sul soggetto per motivi alieni a questo articolo, e può comunicarvi che il vocabolo, di origine norvegese, significa "corrente che gira". Corrente marina, naturalmente: è il nome per antonomasia dei terribili gorghi nel

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA'

mari del nord.
Forse vi lascerà un po' perplessi sapere che questo Maelstrom ha ben poca parentela con i maremoti terrestri, dato che trattasi di un enorme e possente simulatore galattico. Anzi, vi stimolo ulteriormente: sulle fauci d'acciaio di questo prodotto è impressa a fuoco la firma di Syd Mead, grande progettista industriale a cui dobbiamo, per esempio, parte dell'estetica di "Blade Runner" e "Aliens: scontro finale" (a tale proposito ci sono due paginone a lui dedicate all'interno del numero).
Il fondamento logico di Maelstrom è semplice, in teoria: rappresentare un mondo realistico che proietti nel futuro le idiosincrasie della realtà attuale. I programmatori, giustamente, hanno detto basta alle trame rettilinee e prefabbricate tipo avventure Sierra, e a una collezione di luoghi e situazioni inamidata nonché prevedibile. Maelstrom vorrà essere come la forza turbinosa e fatale di cui prende il nome, ossia un pericoloso intrico di trame e persone il cui tessuto, pur rispondente a criteri razionali, sia altrettanto illogico della vita ai giorni nostri. Maelstrom, insomma, intende segnare il lancio dell'indeterminazione e dell'errore in un mulinare di fatti vincolato al giocatore, per imprimere la sensazione di vivere in un mondo vero, con la sua spontanea caoticità.
Questi propositi ambiziosissimi sono ribaditi dalla scelta del personaggio: non più il famoso eroe galattico, con i mezzi migliori a disposizione e soldi pronti a piovere, bensì un umile ufficiale di terzo grado delle Forze Sindacali. Questo personaggio né illustre né troppo oscuro è in missione individuale di ricognizione sul pianeta Harmony (quello dove stampano i romanzi rosa...), incaricato di rilevare possibili debolezze organizzative che potrebbero essere sfruttate per inglobare il pianeta.
Ma sebbene sia solo una modesta figura nel panorama galattico, il nostro ufficiale ha pur sempre la sua scorta di intelligenza, che gli consente di capire la verità: alle Forze Sindacali interessa unicamente il controllo assoluto della galassia, senza una briciola di considerazione per futilità come la vita e i diritti dell'uomo.
In che ambiente si deve muovere il nostro eroe? Innanzitutto, ogni personaggio gode di vita propria, con motivazioni personali e credo individuali. Proseguo comunicandovi che il mondo simulato è immerso in un sistema economico realistico, che quindi può essere sfruttato per i vostri intenti, e aggiungo che è prevista un'interfaccia di combattimento strategico totalmente animata. Sappiate inoltre che nel gioco (ma è solo un gioco?) abbondano calcolatori elettronici di tipi differenti, con schemi di pensiero diversificati e potenzialità variabili. Concludete pure rammentando che esiste anche una variegata scelta di armi e astronavi combinabili a volontà: potrete tranquillamente assemblare corazzate spaziali secondo i vostri gusti.
Non vi sembra invitante e appetitoso tutto questo? Noi abbiamo potuto dare un'occhiata a un demo non giocabile, che era molto interessante, ma disgraziatamente TGM non è una rivista interattiva del futuro e dovrete accontentarvi delle foto (che sono le quattro sulla destra, quelle a sinistra sono di War In The Gulf). Ah, passate parola: Maelstrom dovrebbe uscire per PC e Amiga verso la fine di Maggio.
Chiudiamo quindi il discorso Empire con l'annuncio che anche Campaign avrà presto un seguito ufficiale, anticipato da un data disk per la prima versione, che Cyberspace dovrebbe finalmente essere finito per Settembre e che tra gli altri titoli attualmente in lavorazione c'è un simpatico platform chiamato Blue Boy e un paio di giochi di ruolo attualmente ancora senza un nome.

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER *Software & games*

NUOVA SEDE IN VIA CASTELGOMBERTO 153 - TORINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	89.900	TEL.
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
AIR SUPPORT		69.900
ALIEN 3 *		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMAZON	119.900	
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
AMOS 3D		79.000
AMOS COMPILER		69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. RUGBY CHALLENGE *	79.900	
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISLAND OF DR. BRAIN *	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL		69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *		TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LEGEND OF MYRA *	89.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	
SIEGE	69.900	
SILLY PUTTY		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM *	TEL.	
SIM LIFE	99.900	
SLEEPWALKER *	49.900	59.900
SMASH		49.900
SOCCER KID *		TEL.
SPACE CRUSADE *	49.000	
SPACE HULK *	TEL.	TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	
SPACE QUEST V *	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPACEWARD HO! *	129.900	
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER	99.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II *	89.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	119.900	
STRIKER		59.900
STUNT ISLAND *	129.900	
SUMMER CHALLENGE	79.900	
SUPER CAULDRON *	49.900	49.900
SUPERFROG *		79.900
SUPERHERO *		TEL.
SUPERTETRIS	69.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEARAWAY THOMAS		49.900
TERMINATOR 2029 *	TEL.	
TEX - PIOMBO CALDO *	79.900	69.900
THE DARK HALF *	69.900	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	100.900	
THE LEGACY *	139.900	
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2 *		59.900
THE SUMMONING	89.900	
THE WALKER *		TEL.
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TORNADO *	TEL.	
TRACON II *	TEL.	69.900
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TROLLS	49.900	49.900
UGH	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	69.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	109.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II *	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
VALHALLA *	TEL.	

TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	
DARKLANDS	129.900	
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS *	99.900	
DE LUXE PAINT IV		189.000
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DESERT STRIKE *		TEL.
DINO DINI'S GOAL *		TEL.
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG		49.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS *	89.900	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	
EPIC		69.900
ERIC THE UNREADY *	89.900	
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *		TEL.
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	89.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER III *	TEL.	TEL.
F 19 II *	109.900	
F 117A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER		59.900
FIRE & ICE		49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
LEGENDS OF VALOUR *	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II *	89.900	69.900
LINE IN THE SAND *	99.900	
LION HEART *		59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL		49.900
LORD OF THE RING II	99.900	
LORD OF TIME		49.900
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY *		TEL.
MANTIS	129.900	
MARIO IS MISSING	99.900	
MARIO ON TYPING *	79.900	
Mc DONALD LANDS	49.900	49.900
METAMORPHOSIS *		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT *	99.900	
MICROPROSE GOLF	119.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
MOTORHEAD		49.900
NATHAN NEVER - ARCADE GAME		59.900
NCAA BASKET	79.900	
NFL	99.900	
NICK FALDO'S CHAMP GOLF *		69.900
NICKY BOOM *	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	TEL.	59.900
NO GREATER GLORY		79.900
NO SECOND PRIZE *		69.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	89.900
ORIGIN SCREEN SAVER F9 - WINDOWS *	59.900	
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PACIFIC WARS	119.900	
PANGO		49.900
POOL		69.900
POPOLOUS II *	89.900	79.900
PREISTORIK II *		TEL.
PREMIERE		59.900
PUTT PUTT	89.900	
QUEST FOR GLORY 3	99.900	
RAGNAROK *	TEL.	
RAMPART		49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	
RED ZONE		69.900
REX NEBULAR	119.900	
RINGWORLD *	TEL.	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS		79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROBOSPORT		59.900
ROME A. D. 92	89.900	69.900
SABRE TEAM		49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93		69.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW OF THE COMET *	129.900	
SHADOW PRESIDENT *	TEL.	
SHADOW WORLDS		69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
FIRE FORCE		49.900
FLASHBACK *	TEL.	TEL.
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAN SLAM BRIDGE II	99.900	
GRAND PRIX F1	109.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
SUPER SHIP - DISK GREAT NAVAL BATTLES *	59.900	
AMERICA - DISK GRATNAVAL BATTLES *	59.900	
GUNSHIP 2000 *	69.900	69.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
HARDBALL III	79.900	
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET *	109.900	
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
VEIL OF DARKNESS *	119.900	
VIKINGS		49.900
WACHY FUNSTERS *	TEL.	
WAXWORKS *	89.900	69.900
WEEN	69.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER II	89.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK	49.900	
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	
WORLD WAR II - DISK ACES OF PACIFIC	59.900	
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
X - WING *	129.900	
XENOBOTS *	79.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZYCONIX *	59.900	49.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.
GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non abbiamo fatto un po' di confusione? Risponderei proprio un bel no: dopotutto la parte della bestia la fa la Disney e quella della bella la rubo per me. Carino, vero? No, non mi conviene far troppo il ganzo: fra un po' verrà qui il Max a sfregiarmi, perché vuole la bella tutta per lui. Meglio srotolare una pia coltre di silenzio, vero?

La Bestia e la Bella

Limitiamoci ai fatti, dunque, che sono pochi, crudi ed essenziali. La Disney vi ha titillato le pupille (e non le papille, come la Golia Bianca d'un tempo) con il film a cartoni animati, e ora, tanto per nebulizzare un po' le cose, ha deciso di scrivere il videogioco. Ma siamo onesti: il gioco sarà firmato Infogrames, anche se sotto l'ala protettrice di mamma Disney.

Vi lascerà forse stupiti sapere che si è deciso di rendere questo titolo un gioco per bambini. Se vi ricordate, avevamo recensito neanche tanto tempo fa un gioco nomato "Putt Putt Joins The Parade", che era appunto destinato a un pubblico di giovanissimi proprio giovanissimi: da tre a sette anni. Si trattava, come è stato detto, di un cartone animato veramente fenomenale e divertente, anche per noi "grandi" che contiamo almeno tre volte nei nostri i famosi sette anni. Su questa scia ideale i programmatori hanno attinto alle idee e alle situazioni del film, per generare un prodotto di questo tipo. Ma fate attenzione: potreste pensare che si tratti di un'avventura molto semplificata (come Putt Putt, insomma), mentre stranamente si è optato per una collezione di giochini a tema unificati da intermezzi scenografici.

Previdentemente la fascia d'età è stata alzata ai sette-dodici anni, e si è diviso il tutto in cinque parti.

La prima sezione è un gioco di tessitura, dove bisogna riuscire a ricomporre l'abito della bella con i pezzi che sciamano in giro per la lavanderia, anche se miracolosamente la corda da bucato li tiene insieme.

Il secondo evento vi farà rabbrividire: con un allegro piumino animato (anzi, una piumina!) dovete spazzare la neve del giardino, naturalmente gratis. Il premio sarà la visione dei fiori celati dalla neve, che dovrete ricomporre in modo adeguato.

Il terzo gioco è davvero appetitoso: siccome non è ammissibile una cena senza torta, dovrete mettere un po' d'ordine in cucina per permettere alle uova di arrivare allo stampo per dolci (ci ho giocato a Londra ed è veramente divertente, anche perché dopo un po' le cose da tenere sotto controllo sono così tante che si finisce per andare in tilt. ndMax).

Ma non finisce qui, perché nella quarta scena dovrete guidare una lampada vivente lungo la scalata di una torta enorme e disseminata di ostacoli.

Dulcis in fundo, ma ormai la torta è già stata mangiata, si dovrà ricomporre la partitura musicale del ballo, per allenare i bambini a districarsi con le sette note.

Le immagini pervenuteci del gioco erano una piccola collezione mista, che metteva in evidenza una grafica di sfondo rifinita (nei limiti della risoluzione) e abbastanza luminosa, unita agli immancabili spunti cartoneschi. Tecnicamente parlando il gioco richiede un PC AT 286+ con VGA/MCGA e ardisco; opzionalmente supporta AdLib e SounBlaster, e prevedibilmente supporta l'interfaccia sonora prodotta dalla stessa Disney, ossia la Sound Source: come se non ci fosse già abbastanza confusione nel mercato delle schede per PC!

Per giocare va bene tutto tranne il joystick e le mollette da bucato, ma se riuscite a rendere più fluide le animazioni dei giochi col detersivo o risciacquando il monitor fatecelo sapere: siamo sempre interessati.

Ah, circa la data di uscita io non so niente (io so lo: Maggio, ndMax), e quando non so niente è come se avessi giurato di tacere. Traduzione: aspettiamo e speriamo.

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Numerose le novità Grandslam che Max ci ha portato da Londra, alcune delle quali sembrano promettere veramente molto bene. I titoli sono in tutto quattro, dai picchia-tutto-quello-che-respira ai soliti viaggi nei meravigliosi regni della magia, senza ovviamente dimenticare uno splendido platform terribilmente accattivante!

BEAVERS

La castoromania sta conquistando il mondo. Centinaia di animali accorrono da tutti gli angoli della foresta per ascoltare il gruppo dei Beavers, guidato dal grande Jethro. La loro musica ha raggiunto tutte le discoteche sotterranee, la loro danza viene ballata da tutti coloro che possiedono almeno due zampe... Il successo è strepitoso.

Ma si sa, con la fama e la gloria arriva anche l'invidia. Questa volta gli invidiosi di turno sono le lepri, che si sono viste abbassare dalla classifica dei balli più venduti per colpa dei castori. La loro musica Rap-Rock sembra non attirare più nessuno, gli animali non hanno orecchie che per la Funky-Hillbilly dei Beavers. Così i teneri coniglietti decidono di armarsi di pesanti mitragliatori d'assalto e di rapire l'adorata moglie di Jethro, tenendola in ostaggio per costringere i Beavers a riciare la scena discografica. Ma non hanno fatto i conti con Jethro... Se una lepre può diventare pattina quando riusciranno le

ruba il primo posto della Hit-Parade, un castoro a cui rapiscono la castorina può diventarlo molto di più! Arrivare fino dalle lepri non è però facile come si può credere: sembra che tutta la foresta sia improvvisamente impazzita e che tutti ce l'abbiano con il povero Jethro. Sulla via per la tana delle lepri, il nostro eroe dovrà fare i conti con uccelli Kamikaze, orsi delinquenti, piranha selvaggi, zombie, pupazzi di neve animati e orsi Coci (questi li voglio proprio vedere!).

Con uno scrolling a otto direzioni, che ci assicurano sarà fluidissimo, bisogna evitare i nemici, stendere i rompiscatole e raccogliere una miriade di bonus e oggetti vari, il tutto a una velocità frenetica e con una musichetta Funky-Hillbilly come sottofondo.

La grafica è terribilmente cartoonesca, con una serie di animazioni veramente graziose (sempre che una lepre con una mitragliatrice possa essere definita graziosa...). Molto presto le versioni per Amiga e PC.

THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Sette Spade per Sette Reami: così gli Dei vollero donare la pace agli abitanti di Arcurann, un'antica e magica terra dominata dalla stregoneria e dalle armi. Per interi millenni i Sette Regni conobbero una ricchezza incredibile, e fintanto che restarono le Sette Spade, nessun nemico osò sfidare la potenza di Arcurann.

Ma infine, nel continente di Wonghar, il male emerse. Un uomo crudele, malato, un uomo che desiderava tutto il potere degli Dei per se, un uomo disposto a cedere la propria anima al Male stesso, pur di ottenere ciò che voleva. Il suo nome era Medric. Presto la grande minaccia che sovrastava Arcurann divenne palese a tutti: il male si stava diffondendo ovunque, antichi nemici ormai dimenticati tornarono seminando morte e violenza... I Sette Principi convocarono il Grande Consiglio per decidere sul da farsi. Ma una terribile sciagura si avventò su Wonghar: la Settima Spada, quella che univa il potere delle altre sei, scomparve inspiegabilmente. Arcurann era ora una facile preda per Medric. L'unica possibilità di salvezza sarebbe stata ritrovare la sacra lama, ma chi poteva riuscire in una simile impresa? La Settima Spada di Mentor è un classico Gioco di Ruolo, con vista in 3D e un sacco di personaggi da picchiare o con cui parlare (a seconda dei gusti).

Il giocatore guida un gruppo formato da sette valenti eroi - maghi, guerrieri, ladri e sacerdoti - attraverso le terre di Arcurann, alla ricerca della Settima Spada, ricerca che deve terminare prima che il malvagio Medric sferri l'attacco finale su Wonghar. L'interfaccia funziona, come sempre, attraverso il mouse e un sistema a finestre. Della Grandslam ci assicurano la possibilità di sviluppare la trame in più modi diversi, permettendo così di rigiocare più volte la stessa avventura. Tra creature e personaggi vari ci dovrebbero essere oltre a un centinaio di figure con cui interagire, ciascuna dotata di una propria personalità. Al contrario di quanto accade solitamente, la maggior parte dell'avventura non si limita alle sezioni sotterranee, ma conduce i giocatori attraverso paesi, foreste e spazi aperti. La grafica è stata curata con molta attenzione, e dovrebbe costituire uno dei punti di forza del gioco: 256 colori per PC e A1200, e 64 per l'A500 e il 600. Un dettaglio simpatico è che la figura del proprio personaggio cambia quando viene presa un'arma o un'armatura nuova, mostrando l'attuale equipaggiamento. Musiche rigorosamente medioevaleggianti, con effetti sonori estremamente realistici e frasi digitalizzate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REALMS OF DARKNESS

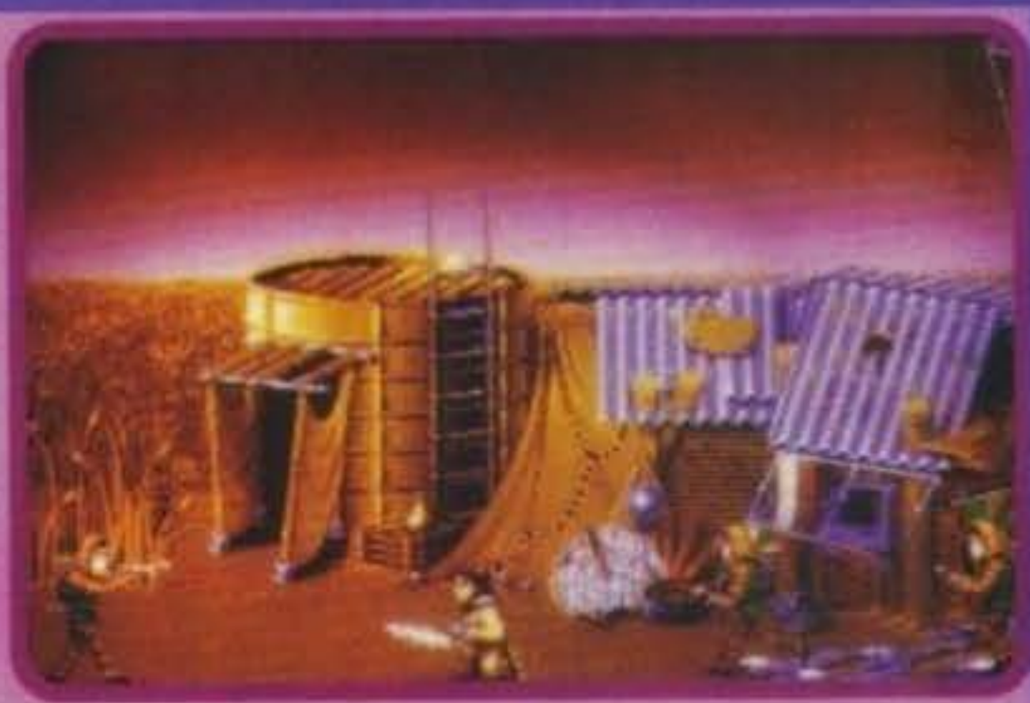
C'è chi è molto fortunato e nasce con un padre supermiliardario, che gli assicura una vita tranquilla e divertente, chi lo è un po' meno e i soldi se li deve guadagnare, e anche chi si becca invece i debiti dei genitori... ma essere pronipoti di un potentissimo Necromante che ha sfidato la collera degli Dei, e doversi beccare la conseguente multi-mega-maledizione-cosmica, è veramente una bella sfiga!

In ogni caso, questo è quello che accade al protagonista di Realms of Darkness, condannato fin dalla nascita a una vita di incubi e sofferenze per le colpe di un suo lontano avo, un potentissimo stregone che aveva avuto il coraggio di sfidare la morte. Ma lui non ha nessuna intenzione di continuare a subire, e decide che il proprio tormento deve avere fine: tornerà nell'antica torre, al di sopra delle Piane dell'Oscurità, per spezzare definitivamente la maledizione.

Il gioco sembra essere diviso in due sezioni differenti, la prima con visuale isometrica tipo Populous, la seconda laterale per le sequenze di combattimento o dialogo con gli innumerevoli personaggi presenti nel gioco, tutti dotati di una propria personalità.

Dalle schermate che abbiamo visto sembra essere decisamente interessante, soprattutto per la forte interazione del paesaggio, in continua mutazione; entrambe le versioni Amiga e PC sembrano essere ormai a buon punto, ma la data d'uscita è ancora avvolta dalla nebbia.

TENSAI



C'era una volta la nostra terra. Poi venne un nuovo presidente di una grande e potente nazione che, visitando la sala di controllo del ministero della difesa, disse: "Ma che bel pulsantino rosso, lo posso schiacciare?" Click. Poi venne l'olocausto nucleare...

Sono passati ormai trecento anni da quel nefasto giorno, e i pochi sopravvissuti stanno ancora cercando di ricostruire tutto quello che è andato distrutto. I più fortunati riuscirono a trovare un riparo durante gli anni in cui grandi tempeste radioattive batterono l'intero pianeta, ma altri non riuscirono a scappare in tempo, e i loro figli sono ora mutati privi di intelletto, creature oscene dedite alla violenza e alla distruzione di quanto le circonda. Così i Clean Ones (quelli puliti? No, forse sta meglio i Puri...) sono ora costretti a vivere all'interno delle antiche città, proteggendosi dagli attacchi dei mutati. Ma anche tra i Puri vi sono alcuni che hanno subito l'effetto delle radiazioni, acquisendo una particolare forma di potere telecinetico.

Tra questi Arashi divenne il più forte, ma la sua diversità lo portò a nascondersi dai propri compagni e a rifugiarsi tra i mutati, divenendone padrone. Infine, la sua follia lo portò anche ad attaccare la città dei Puri, arrivando quasi a distruggerla.

L'unico a poter fermare la violenza di Arashi e dei suoi mutati, è ora Tensai-The Genius, anch'esso telepate dagli incredibili poteri. La sua non sarà certo un'impresa facile, ma da lui dipende il destino della sua razza. Tensai dovrà attraversare le lande distrutte dall'olocausto, sconfiggendo i mutati fino ad arrivare alla grande torre in cui si è rifugiato Arashi.

Il gioco, fondamentalmente un platform, unisce alla componente di combattimento anche elementi tipici degli arcade adventure, con oggetti da recuperare e puzzle da risolvere.

Gli sprite sono grandi e ben dettagliati, ma ancora non abbiamo avuto modo di controllare la decantata fluidità dei movimenti.

Anche in questo caso sono in lavorazione ambedue le versioni Amiga e PC, ancora da stabilirsi invece la data di pubblicazione.

Andrea Fattori

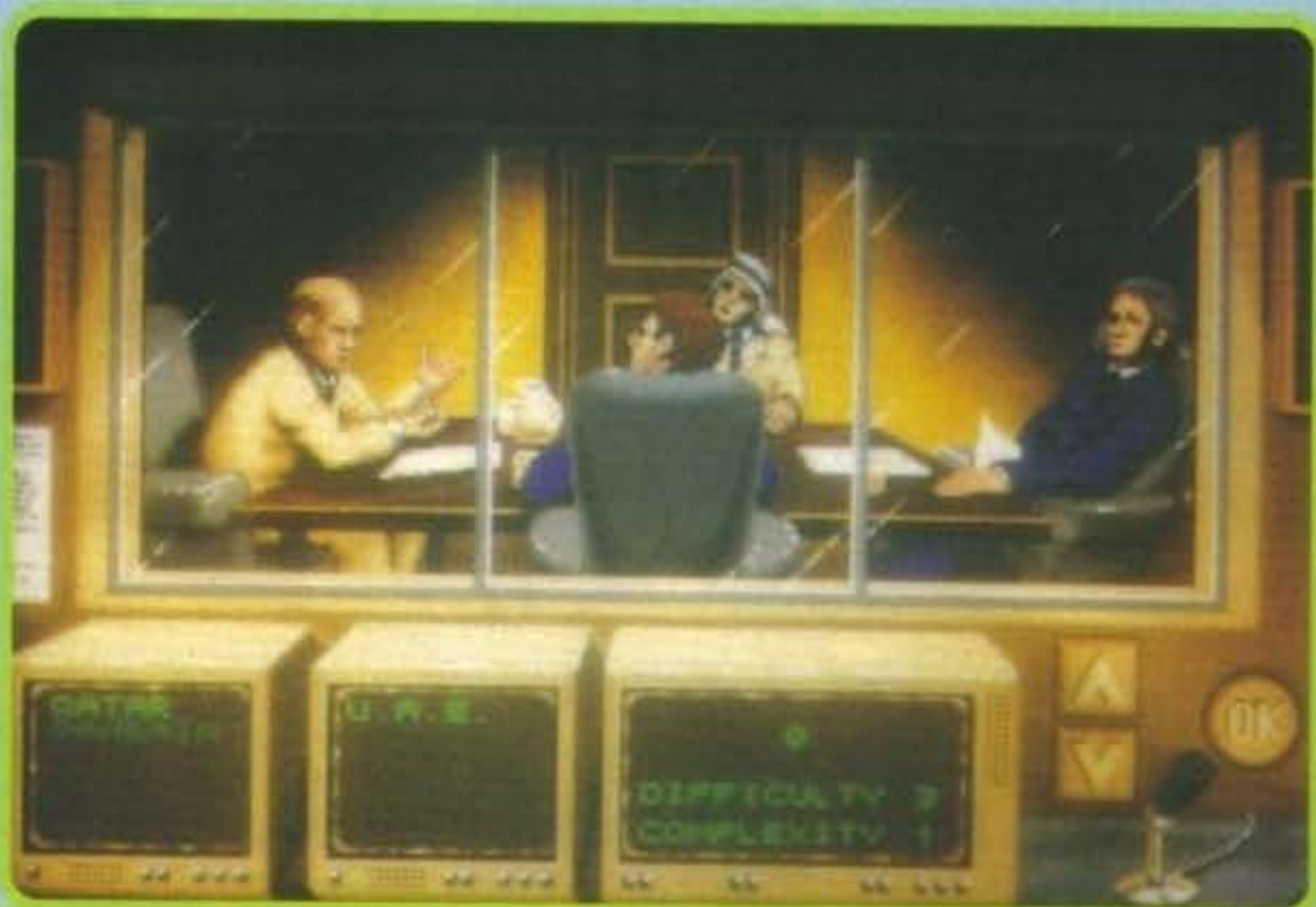
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHIE IMPRESS

Pare proprio che questa volta la Impressions, famosa per le sue simulazioni strategiche, stia facendo le cose alla grande: apertura di nuovi uffici, impiego massiccio di nuovi programmatori, musicisti, e lancio di una marea di nuovi prodotti che si preannunciano molto interessanti.



Air Force Commander

Il primo di questi titoli è Cohort II, ovvero una versione riveduta e corretta del primo capitolo intitolato Cohort: Fighting for Rome, e presenta nuovi comandi, nuovi scenari, nuovi nemici, e versioni migliorate di grafica e sonoro. In definitiva un più che valido successore dell'originale. Il giocatore dovrà guidare un intero esercito composto da sette tipi di infanteria, cavalleria e arcieri che risponderanno agli ordini garantendo una grande interazione, grazie anche all'acclamato sistema di miniature che rendono al meglio ogni sorta di combattimento. Pare inoltre che i programmatori stiano sviluppando delle routine che permettano di "linkare" Cohort II con un altro grande successo della Impressions, Caesar, rendendo il tutto ancora più accattivante.

Visto che siamo in tema di aggiornamenti è prevista una versione 1.2 di Air Bucks, con revisionamenti per quanto riguarda gli zoom e con un sistema economico aggiornato (per chi non se lo ricordasse, AB era un interessante simulatore di volo commerciale). Il programma dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe.

Vi dice niente il titolo Fighter Command? No? Vabbé, tanto con Air Force Commander potrete avere una nuova e megaiperrivitalizzata versione. Il giocatore impersona il Comandante della Air Force, ed è suo compito assegnare agli squadroni le giuste basi, e poi dare loro delle missioni che vanno dal pattugliamento di basi e città, a veri e propri "dogfight". L'obiettivo è naturalmente quello di conquistare la supremazia aerea.

Fattore interessante di AFC è la sua grande espandibilità, sarà infatti disponibile anche un modulo chiamato Middle East che comprende 28 scenari quali la guerra del Golfo Persico, il conflitto Iran/Iraq e Yom Kippur. Le versioni Amiga e PC dovrebbero uscire fine aprile/inizio maggio.

Proseguiamo con un gioco già arrivato in fase finale di realizzazione, essendo previsto entro la fine del mese, il suo nome è When Two Worlds War. Tale simulatore sarà ambientato in pieno futuro e più precisamente nell'anno 2121 su un pianeta non ben precisato, ma che ha la scomoda peculiarità di avere un antipatico vicino di casa. E così alla Impressions hanno spiegato tutto: dapprima l'antipatia diventa odio malamente celato e poi sfocia in aperte ostilità a suon di laserate. Bah, quello che conta è la sostanza del gioco e sembra proprio che ci sia.

In pratica il vostro amato computer vi mette ai comandi di una futuristica stazione spaziale in piena evoluzione tecnologica. I materiali a disposizione come pure le risorse tecniche non mancano, ma ci vuole un cervello capace che sappia utilizzare tutto al meglio per costruire astronavi e mezzi vari capaci di stendere il nemico. Perché del nemico, ricordatevi, non sapete assolutamente niente e ogni notizia, ogni informazione sul suo stato bellico e territoriale dovrete sudarvela a suon di caute esplorazioni.

Le vostre risorse vi permettono di costruire pressoché qualsiasi tipo di mezzo grazie soprattutto a una vasta scelta di parametri come la portata radar, la potenza dei laser o dei motori, ecc. E' però chiaro che a parità di materiali ed energia usata nella costruzione, un mezzo con un ottimo sistema di ricerca e di attacco non avrà, ad esempio, altrettanto efficaci difese o propulsori. Vi stupirete così a progettare mezzi specifici per ogni missione che riterrete opportuna per scoprire i punti deboli del nemico. Anche perché, non dimenticatevi, gli scontri avverranno su due livelli: potreste incontrare il nemico nello spazio mentre cerca di invadere silenziosamente il vostro pianeta, come pure andare a mettere a prova voi stessi le sue difese terrestri del nemico. La qual cosa, all'atto pratico, si traduce con ogni probabilità in una snervante lotta su tre fronti: sul superficie del vostro pianeta, su quella nemica e nello spazio circostante.

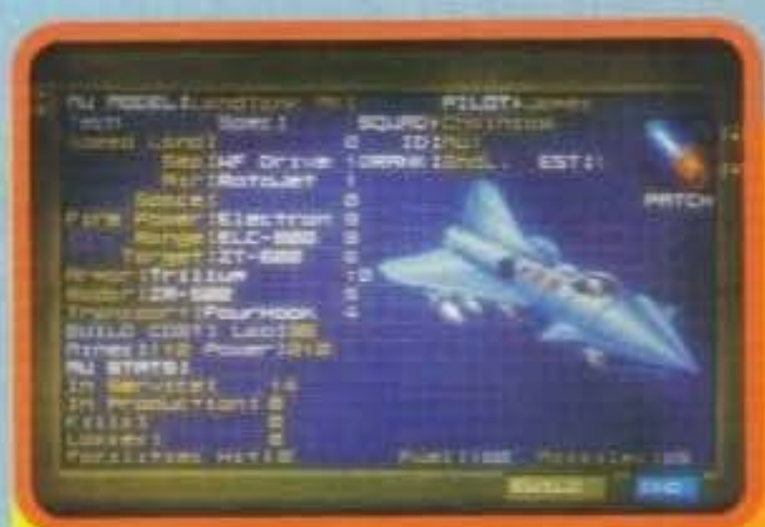
Se ancora la cosa non vi sembra abbastanza appetibile, mi son scordato di citare un dettaglio piuttosto importante: le capacità dei vostri ricercatori tecnici sono in piena evoluzione e sta solo a voi quanto decidere di impiegare sul fronte della ricerca e quanto sulla costruzione. Inoltre, per mettervi ulteriormente alla prova è presente, oltre alla solita formula a turni di gioco, anche il tempo reale! Per quanto concerne la giocabilità, ottime garanzie: è presente un generatore di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ION!

mondi e quindi ogni partita sarà sicuramente diversa dalle precedenti.
L'unico vero dubbio (tuttora aperto) riguarda il numero di giocatori che prendono parte all'azione: finora sappiamo che BISOGNA giocare in due (via modem o via cavo) e la cosa ci sembra un mezzo suicidio. Speriamo dunque che in questo mesetto di attesa la Impressions trovi il tempo di installare nel programma un'intelligenza artificiale sufficientemente abile da metterci alla prova. Al momento, infatti, sappiamo solo che è impegnata in progetti molto più accessori quali quello, udite udite, di supportare il riconoscimento vocale tramite un'apposita scheda denominata Aria.
Beh, per il momento incrociate le dita e godetevi le poche foto finora pervenuteci, tutte rigorosamente in VGA a 256 colori. E giusto che siamo in tema di hardware precisiamo che WTWW non sarà il solito gioco elitario che gira solo sul 486/50 dell'ufficio di papà, ma si accontenterà abbastanza di buon grado del più scarso del 386 e non ruberà al vostro hard disk più di quattro mega al massimo. E' prevista anche una versione per Amiga ma tutto lascia pensare che la vedremo solo più avanti.
Il terzo titolo di questa carrellata è Rules of Engagement 2, anche in questo caso un gioco di combattimento strategico spaziale. Il giocatore controlla una flotta di astronavi, impegnata in una guerriglia con navi nemiche. Il programma prevede la possibilità di far creare al giocatore le navi e relativi comandanti e addirittura il sistema solare nel quale si vorrà giocare. Tutti questi elementi possono essere combinati in modo da creare lunghissime e distruttivissime campagne grazie a un nuovo sistema di gestione dati che permette di costruirne di veramente complesse. Il giocatore può inoltre decidere se includere sequenze animate, peraltro di ottima fattura, che mostrano scene di vittoria o sconfitta nei combattimenti. L'



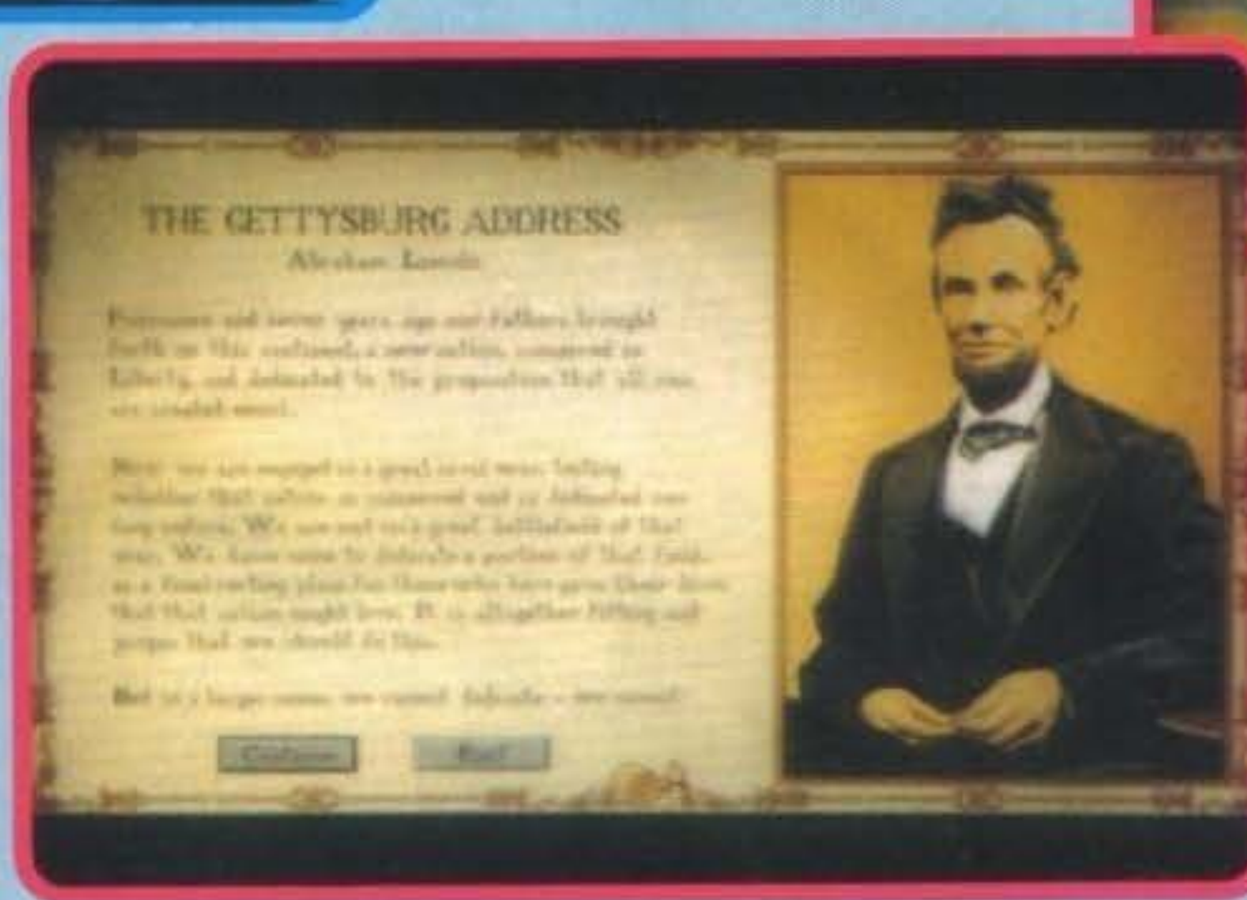
When Two Worlds War

eccellenti riuscendo a ricreare l'atmosfera delle battaglie. Le caratteristiche del programma sono ragguardevoli dato che il gioco sarà aggiornato in tempo reale, ci saranno più di 200 frame d'animazione per battaglia, degli splendidi eserciti, grande varietà di fondali e fortificazioni, musica e sonoro d'atmosfera, oltre a un'interfaccia molto user-friendly. Il gioco sarà disponibile verso Giugno su PC, mentre per Amiga bisognerà aspettare fino a settembre. Penso che agli appassionati di simulazione e strategia sarà già venuta l' acquolina in bocca, comunque staremo a vedere e potremo essere più precisi con tutte le recensioni all'interno dei prossimi numeri.

Andrea"MAO"Della Calce

Rules of Engagement II

uscita è prevista, sia per Amiga che per PC verso la fine di Maggio.
L'ultimo titolo da "previeware" è The Blue & The Gray che sarà la trasposizione fedelissima di quanto accaduto negli Stati Uniti d'America nel corso della sanguinosa guerra civile. TB&TG si preannuncia come il miglior simulatore strategico di combattimento animato, dove soldati in uniformi autentiche corrono per lo schermo con animazioni



The Blue & The Gray

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

Videogames

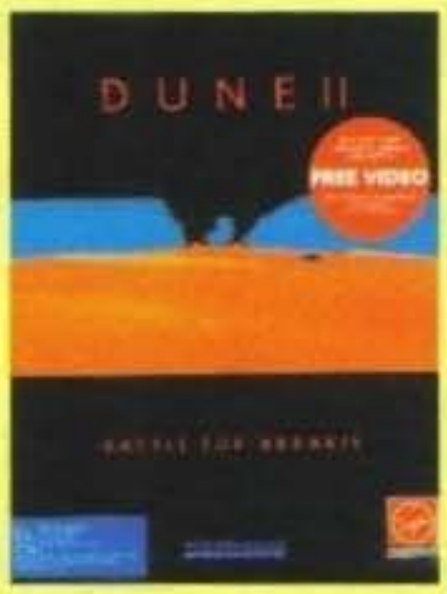
CABINA PILOTA

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

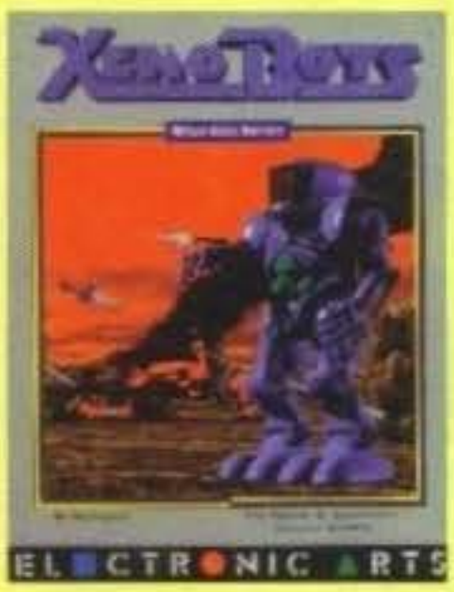
ami	titolo	pc $= 3 1/2
59,9	A.G.E.	59,90*$
99,9	A320 AIRBUS	99,90$
....	ACES OF THE PACIFIC	99,90$
....	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946	69,90$
....	AIR COMBAT Chuk Yeager's	79,90$
....	AIR COMMANDER	89,90$
....	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	129,90$
....	ARMOUR GEDDON	79,90$
....	ATP FLIGHT ASSIGNMENT	99,90$
89,9	AV-6B HARRIER ASSAULT	99,90$
109,9	B17 FLYING FORTRESS	99,90$
69,9	BATTLE OF BRITAIN	....
69,9	BIRDS OF PREY	109,90$
....	CAR AND DRIVER	89,90$
....	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119,90$
69,9	EPIC	79,90$
....	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	89,90$
....	F-15 STRIKE EAGLE III	109,90$
....	FALCON 3.0	109,90$
....	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	69,90$
49,9	FORMULA 1 3D	....
79,9	GRAND PRIX	109,90$
....	GUNSHIP 2000	89,90$
....	GUNSHIP 2000 SCENARIO	69,90$
....	HARRIER JUMP JET	109,90$
....	JETFIGHTER II MISSION DISK	69,90+
....	MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129,90$
89,9	NOVA 9	....
....	RED BARON	99,90$
....	RED BARON MISSION BUILDER	79,90$
....	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99,90+
99,9	SHUTTLE	99,90$
....	STARGLIDER 2	24,90$
....	STUNT ISLAND	129,90$
69,9	TRACON II	....
....	X WING	129,90$
....	XENOBOTS	79,90$

console e miniature ... tutti i giochi

sono arrivati



anche i giochi



per Macintosh

BOARDGAMES e Roleganes

Videogames

STRATEGICI

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	titolo	pc $= 3 1/2
....	A LINE IN THE SAND	99,90$
....	A-TRAIN	99,90$
....	AIR BUCKS Build Your Airline	99,90$
69,9	AIR SUPPORT	....
....	AMERICA IN THE ATLANTIC	59,90$
....	ATAC Secret War Against Drugs	99,90$
....	BATTLE ISLE	79,90$
....	BUSHBUCK	89,90$
79,9	CAMPAIGN	89,90$
....	CARRIER COMMAND	24,90$
....	CARRIER STRIKE	119,90$
....	CARRIERS AT WAR	99,90$
69,9	CASTLES	69,90$
....	CASTLES DATA DISK	49,90$
....	CASTLES II	89,90$
59,9	CENTURION DEFENDER OF ROME	....
89,9	CIVILIZATION	99,90$
79,9	CONFLICT: KOREA	....
42,9	CONFLICT: MIDDLE EAST	....
....	CRISIS IN THE KREMLIN	99,90$
....	CYBER EMPIRES	99,90$
....	DUNE II Battle for Arrakis	89,90$
....	FIGHTER COMMAND	59,90$
....	GETTYSBURG	49,90+
69,9	GLOBAL EFFECT	89,90$
49,9	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59,90$
....	GREAT NAVAL BATTLES	99,90$
....	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS	59,90$
49,9	HARD NOVA	....
79,9	HARPOON	69,90$
....	HARPOON Designers' Series	69,90$
....	HARPOON Persian Gulf BS4	49,90*$
49,9	HARPOON Scenario Editor	49,90$
49,9	HARPOON The MED Conflict BS3	49,90$
69,9	MEGA LO MANIA	....
....	MILLENNIUM Return to Earth	79,90$
79,9	NO GREATER GLORY	....
79,9	PANZER BATTLES	79,90*
....	POWERMONGER	89,90$
....	RAMPART	69,90$
....	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2	99,90$
....	SAMURAI The Way of the Warrior	59,90$
....	SIEGE	89,90$
89,9	SIM ANT	89,90+
33	SIM CITY FUTURE CITIES	....
89,9	SIM EARTH	89,90+
....	SIM EARTH Windows	89,90+
....	SIM LIFE	99,90$
....	SPACEWARD HO!	129,90+
....	STEEL EMPIRE	89,90$
....	TASK FORCE 1942	129,90$
....	THE FINAL CONFLICT	49,90$
....	THE LOST ADMIRAL	99,90$
....	THE PERFECT GENERAL	99,90$
....	THE PERFECT GENERAL - WWII	59,90$
....	THE SPOILS OF WAR	69,90$
....	UTOPIA Creation of a Nation	69,90$
....	V FOR VICTORY	109,90$
....	V FOR VICTORY II	109,90$
49,9	VIKINGS Fields of Conquest	....
49,9	WARRIORS OF RELEYNE	....
....	WHITE DEATH	59,90+

MILANO via San Prospero 1

ROMA via Degli Scipioni 108

MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

i cataloghi sono in COMPENDIO GIOCHI NEWS pubblicazione omaggio da PERGIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

All'inizio erano in tre, e si chiamava Gobliiins. Poi sono diventati due, e venne chiamato Gobliins.
Adesso che ne è rimasto uno solo non mi sembra troppo difficile intuirne il nuovo titolo...
Esatto, Goblins.

NON C'E' IL DUE SENZA...

Alla Coktel Vision ci riprovano, e visto il buon risultato dei due predecessori ecco che già si lavora sul terzo episodio della fortunata serie dei Goblin. Sorge spontaneo a questo punto un quesito: se mai ci fosse una quarta puntata e simile processo entropico-letterale dovesse proseguire, come diavolo si chiamerà il gioco e poi, soprattutto, quanti mai saranno i protagonisti la prossima volta? Lasciando ai tempi che verranno eventuali risposte a simili non troppo rilevanti domande occupiamoci invece di quel poco che abbiamo potuto vedere di questo Goblins. Cominciamo dunque da una divertente introduzione animata che, sullo stile di Wile E. Coyote, vedrà il nostro simpatico protagonista "atterrare" non troppo dolcemente in fondo a un polveroso canyon. La vicenda è quella di un giornalista alla ricerca di un clamoroso scoop, e in questo contesto si inserirà la figura della bella Goblina che dovrete galantemente portare in salvo. Per quanto riguarda la struttura di gioco non ci dovrebbero essere particolari stravolgimenti rispetto a quanto già visto, ma non credo che nessuno ne avrebbe potuti attendere.

La data di uscita è prevista per il prossimo Ottobre, annunciati entrambi i formati PC e Amiga.
Prima di chiudere un'ultima considerazione riguardante Lost In Time, la nuova e spettacolare avventura grafica di cui ci siamo occupati in anteprima assoluta sullo scorso numero. Avendo Marco e io potuto dare un'occhiata abbastanza approfondita a una versione piuttosto avanzata del gioco, possiamo garantirvi un prodotto di grandissima qualità, per molti aspetti assolutamente rivoluzionario e sicuramente fra i titoli più interessanti presentati alla fiera. La recensione, forse, potrebbe scapparci già sul prossimo numero, non perdetevelo, mi raccomando.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXIPROSE

Ormai non c'è fiera, inglese o americana che sia, in cui la Microprose non si presenti con quantità ciclopiche di software, e di conseguenza con press-pack particolarmente obesi di demo e diapositive. Vediamo dunque che cosa ci hanno riservato di nuovo...

PHANTOM

Prima però una doverosa precisazione, riguardante lo scomparso Legacy. Saprete infatti che quest'ultimo, dopo la copertina del numero di Gennaio, ancora non s'è visto in giro, come purtroppo talvolta accade il playtesting finale sulla beta-version da noi allora recensita s'è protratto ben oltre il lecito... Dovreste comunque poterci finalmente giocare entro la fine del mese.

Dall'ultimo aggiornamento (ricordate l'articolo sul numero di Febbraio?) di Las Vegas non sono comunque cambiate moltissime cose in casa Microprose: è uscito Dogfight mentre ha fatto la sua comparsa un nuovo gioco di scacchi che recensiremo a momenti (scusa se ti correggo, Steve, è solo che anche di questo avevamo già parlato a suo tempo, nelle due pagine dedicate alla Spectrum Holobyte, che in Europa viene distribuita dalla Microprose, ndMax). Come potrete capire dal titolo, National Lampoon's Chess Maniac 5 Billion and 1 è tutt'altro che di un gioco di scacchi serioso e professionale, del tipo che piacerebbe a Karpov (ricordate la serie di film demenziali del National Lampoon's con Chevy Chase?). Si tratta infatti di una simulazione nella scia del vecchio Battle Chess: anche qui abbiamo degli scacchi non proprio rigorosissimi, a cominciare dai personaggi: odalische, buffoni, maghi e perfino la nera mietitrice (la simpaticissima morte con tanto di falce silenziosa come un'alce) si affrontano sulla scacchiera e, se portati sulla stessa casella, si impegneranno in combattimenti animati perlomeno originali. Proprio come in Battle Chess a seconda degli avversari che si affrontano si possono assistere a diverse sequenze animate (ce ne sono 64 in totale), i combattimenti sono naturalmente sul demenziale, come il guerriero che avanza baldanzoso solo per farsi spiccare la testa dal collo (con abbondanti schizzi di sangue sul campo di gioco) dalla falce della morte, e tanti altri ancora. Tutte le figure sono digitalizzate con l'ausilio di attori, (sinceramente ho sempre preferito i personaggi disegnati, sono molto più precisi e definiti anche se meno realistici, questo perché, spesso e volentieri, le digitalizzazioni sono un po' "blurrate" e poco si integrano con fondali disegnati. La cosa accade anche in Chess Maniac, dove c'è infatti il tipico "effetto pattinamento" delle figure sul campo di gioco), le animazioni sono di conseguenza molto fluide e con tanto di zoom sui combattimenti, ma potrete giudicare voi stessi tra breve se disponete almeno di un 386 a 16 Mhz con un paio di mega di RAM.

Per quanto riguarda gli altri giochi in fase di programmazione il lavoro continua: cominciano ad arrivare un po' di demo (la metà dei quali non funzionava, comunque) e mi sembra l'occasione giusta per lasciare parlare un altro po' di fotografie che nel frattempo ci sono arrivate. Pirates! Gold, seguito di uno dei primi successi Microprose, è graficamente davvero notevole nella sua risoluzione SVGA, il demo della fase di combattimento era anche ottimamente animato. Fields of Glory, il wargame, non sacrifica al realismo storico della simulazione il dettaglio grafico: la mappa attraverso cui controllate il campo di gioco può coprire un'area di 250 o 32 miglia fino a un solo miglio per una visuale più dettagliata in cui potete muovere le vostre brigate in diverse condizioni di terreno e tempo, le schermate d'intermezzo hanno invece uno stile abbastanza caratteristico ma non sembrano davvero un granché. Per quanto riguarda l'attesissimo Return of the Phantom, la seconda avventura dopo Rex Nebular, potete gustarvi qualche nuova schermata del gioco: graficamente sembra riuscire davvero a dare diversi punti alla loro prima avventura, con un'ottima fusione tra personaggi e fondali. C'erano naturalmente annunci di nuovi titoli in uscita, citiamo ad esempio Titans, Sub War 2050, UFO, Road Warrior e Space Kids, ma per ora ben poco di più se ne sa, temo che dovrete attendere ancora un po' per una preview decente, naturalmente sempre su queste pagine.

Stefano Giorgi

PIRATES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIELDS OF GLORY-PC

UN PO' DI STORIA

Ci sono davvero poche case che possano vantare una longevità pari alla Microprose, ma soprattutto una continuità di filosofia e prodotti al di sopra di tempi, mode e macchine, dal C64 all'Amiga fino al PC. La Microprose è stata fondata ormai ben undici anni fa, nel lontano 1982, da un paio di tizi che ormai dovreste conoscere abbastanza bene, si tratta del Maggiore "Wild" Bill Stealey, e di Sid Meier, ai tempi entrambi impiegati alla General Instruments.

Tutto cominciò quando i due compari assistettero alla dimostrazione di un gioco di combattimento aereo in una conferenza a Las Vegas.

Sid Meier sosteneva di poter produrre un gioco migliore entro un paio di settimane, mentre Bill Stealey disse che se Sid era in grado di programmarlo, lui era in grado di venderlo.

Meier non completò il gioco in due settimane, ma in due mesi, il suo titolo era Helicat Ace: era così nata la Microprose.

Bill Stealey è un ex maggiore dell'aeronautica militare americana, è stato istruttore sui jet americani fino al 1976 e pilota fino al 1985 collezionando un totale di 3000 ore di volo, esperienza che ha potuto portare nei numerosi prodotti della Microprose, non a caso la casa americana è diventata famosa con i suoi simulatori di volo: F-15 è ormai un mito e solo il primo di una lunga e fortunata serie.

Sid Meier ha cominciato su un Atari 800 nel 1980 dove ha potuto fondere la sua esperienza di programmatore con la sua passione per i giochi. Sid ha portato alla Microprose non solo le sue capacità di programmatore, ma anche la sua fantasia creativa messa a frutto a partire dai primi successi come Silent Service o Pirates! fino agli ultimi, innovativi, Railroad Tycoon o Civilization

CHESS MANIAC - PC

MULTIPROSE

Ormai la produzione Microprose è orientata ai PC compatibili, non a caso tutte tra le nuove uscite sono state annunciate prima per PC, ma le altre macchine non sono state messe da parte, con tutta una serie di conversioni multiformato dei suoi maggiori successi. Non sto parlando solo di Amiga, nei suoi piani rientrano anche Atari ST e, udite udite, anche l'ignorato (fino ad ora) Macintosh. E' appena uscito l'ultimo capolavoro di Sid Meier, l'accattivante Civilization di cui avrete certamente sentito parlare, e, ancora più incredibile, uscirà anche Rex Nebular: finalmente un'avventura decente per Macintosh.

Per quanto riguarda Amiga e ST è in uscita Ancient Art of War in the Skies, per chi non lo ricordasse si tratta di un wargame a metà tra strategia ed azione, insieme a tutta una serie di simulatori. Sto parlando di Gunship 2000, il famoso simulatore di elicotteri superato ormai dall'incredibile Comanche, ATAC, anche questo a metà tra strategia ed azione con la sua possibilità di comandare un'intera Task Force di quattro velivoli contro i signori della droga, B-17 e il recentissimo Dogfight.

Tra gli ultimi prodotti sono state invece annunciante versioni solo per Amiga. C'è anzitutto un certo RPG nomato Legacy che dovreste conoscere a meno che non guardiate mai le copertine di TGM, Fields of Glory, Starlord e Sub War 2050.

ATAC

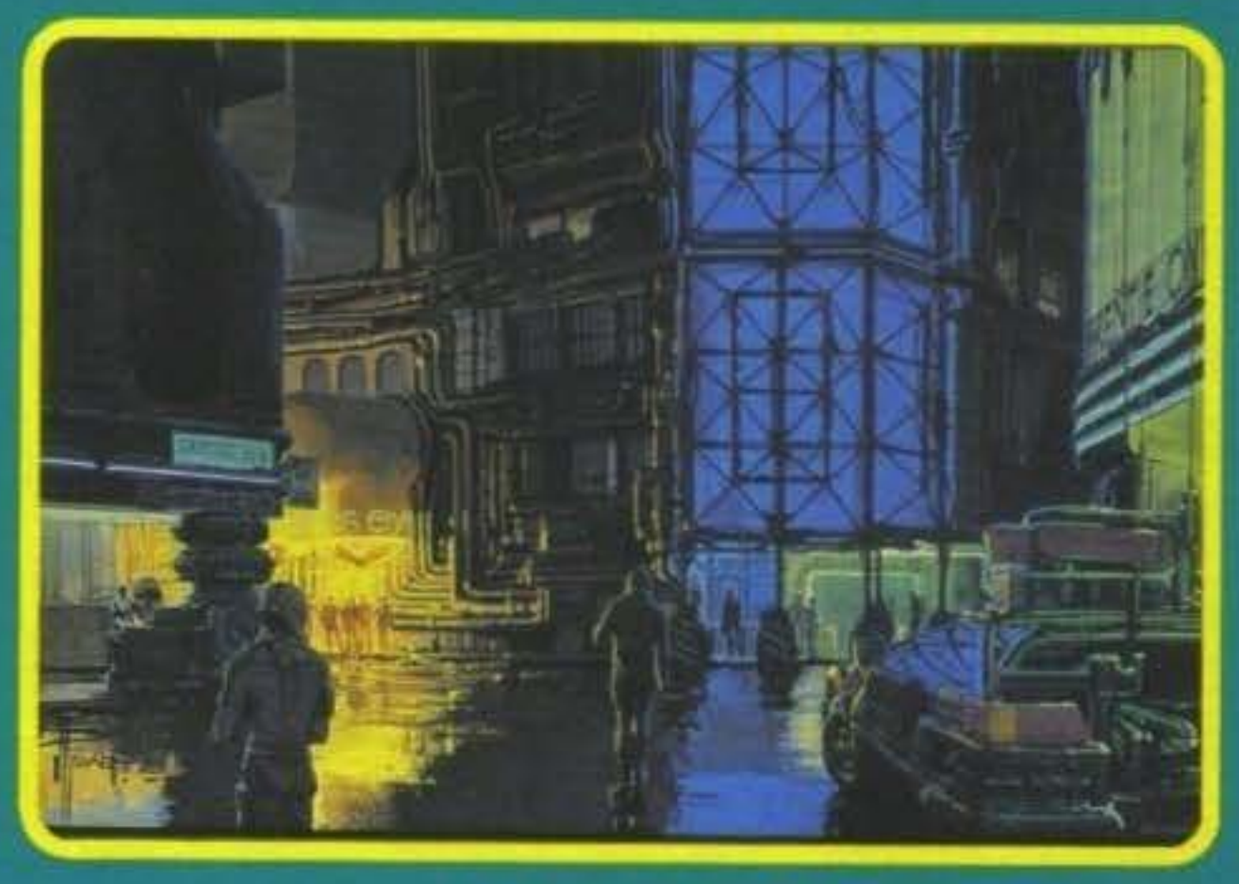
ANCIENT ART

GUNSHIP 2000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come già saprete l'americana Cyberdreams, quella di Darkseed sta per lanciare sul mercato (beh, forse "sta per lanciare" non rende l'idea, diciamo che "prima o poi lancerà") un sensazionale gioco di guida futuristica, e per il suo sviluppo si avvale della preziosa collaborazione di Syd Mead. Quello che però si chiedono tutti è "ma chi diavolo è 'sto tizio?". E soprattutto, che vuol dire il titolo dell'articolo? Uno alla volta, per carità...



Vi ricordano niente questi disegni? Ma certo: Blade Runner.

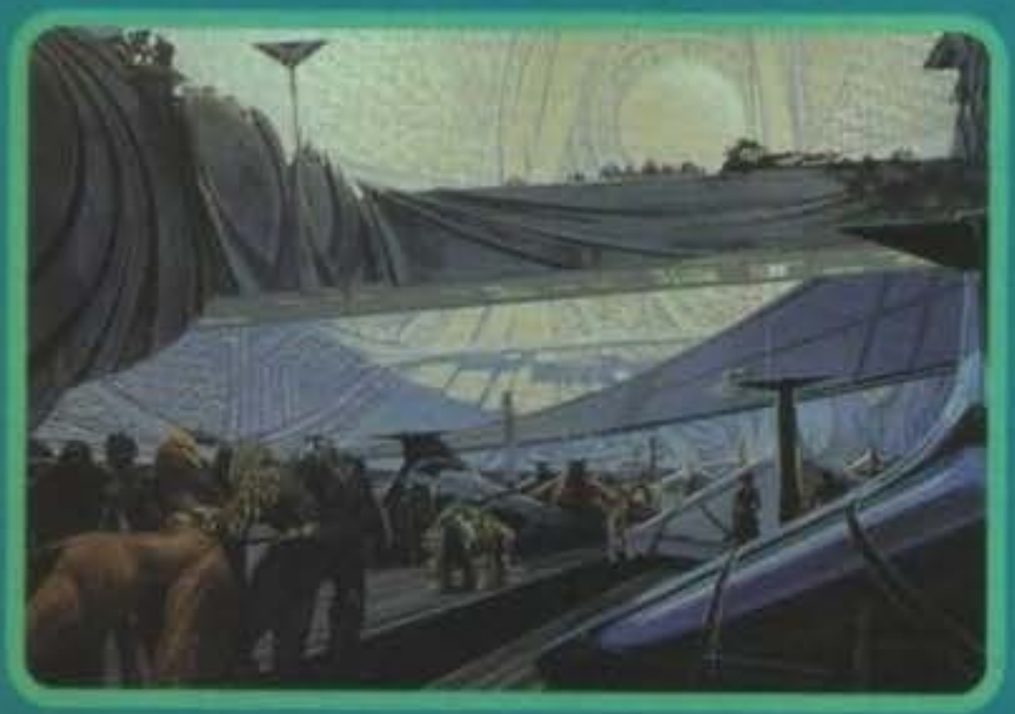
PROFESSIONE VISIONARIO

Ovvero

"MEAD IA UN CHILO DI PANE"

Prima cosa: il titolo non vuol dire niente, ma mi pareva bello. Seconda cosa: "'sto tizio", ovvero Sidney Jay Mead o anche Syd Mead (pron. "mid", quindi "mid ia un chilo ecc.") è uno dei più apprezzati art-designer di tutto il mondo. La sua esperienza è notevole: ha lavorato ad alcuni "parchi a tema" (specie di luna-park con un tema fisso, se avete letto Jurassic Park mi capite), ha disegnato gli interni di un paio di jet e imbarcazioni, ha disegnato oggettistica varia e così via, ma soprattutto ha collaborato a alcuni film, primo fra tutti il magnifico Blade Runner: per questo spettacoloso capolavoro Mead ha preparato disegni su disegni dei veicoli, delle costruzioni, dell'"arredo urbano" (cabine telefoniche e balle varie), dei mobili e dei macchinari (tipo il marchingegno per il test Voight-Kampf). Il risultato lo abbiamo visto un po' tutti: una notevole dose di realismo e fascino a non finire: la panoramica iniziale sulla città con le fiammate di sfogo delle ciminiere è forse una delle sequenze più belle della storia del cinema - anche se il merito, ovviamente, va anche a Scott per come ha saputo "vedere", a Vangelis per la musica e così via. Non per nulla, tra i titoli del suddetto film c'è la voce "Visual Futurist" e il nome Syd Mead, o almeno così dice il press-pack ufficiale di S.M., abbiamo la versione originale in inglese su cassetta ma non abbiamo ancora avuto il tempo di controllare.

Questa è l'immagine dalla quale è scaturita l'idea originale di Cyber Race. Inizialmente infatti le gare si sarebbero dovute tenere all'interno di strutture al coperto, durante lo sviluppo del gioco si è invece passati a un'ambientazione esterna.



La parte cinematografica del lavoro di Mr. Sidney comunque non si ferma qui: se la collaborazione con Ridley Scott risale al 1980, nel 1979 aveva già disegnato il misterioso V'ger per il primo Star Trek. Ricordate? Il Voyager ricostruito dagli alieni, no? Ebbene, quegli "alieni" erano, in pratica, Mead. Per le riprese venne creato, basandosi sui disegni dell'artista, un "modellino" lungo una quindicina di metri! Beh, non penso che la Revell abbia intenzione di metterne in commercio uno simile.
La terza fatica in cinemascope risale di nuovo al 1980: tutti i veicoli e l'aspetto del "paesaggio" di Tron infatti sono stati creati da questo infaticabile e prolifico individuo: le famosissime moto (per dirne una) della sequenza del duello rimarranno per sempre nella nostra memoria, quindi penso proprio che un applauso se lo sia ampiamente meritato (pausa).
Smaltito i chili superflui? Bene, TGM è anche salute! Se non ci fossimo noi a farvi fare esercizio... Il quarto lavoro (1983) di Syd è costituito dal design dei veicoli di 2010: Odissea Due (o almeno mi sembra questo il titolo, comunque è il seguito dell'incredibilmente palloso 2001 Odissea nello Spazio)(questo e Apocalypse Now sono gli unici due film che non sono mai riuscito a finire di vedere perché colto da sonnolenza inarrestabile. NdMax). Siccome non avevo voglia di farmi due ore di sonno in sala e non avevo soldi da

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sprecare, non sono mai andato a vederlo e non l'ho mai noleggiato, quindi non vi posso raccontare di quant'è stato figo Mead in questa circostanza. Se vi consola, ho letto il libro...

Il penultimo lavoro in ordine di tempo (1985) è rappresentato da Corto Circuito: suo è infatti il design di No. 5 (o "Johnny 5", come ama essere chiamato. Sì, questo film l'ho visto, ora siete contenti?), uno dei droidi allo stesso tempo più credibili e simpatici che il cinema abbia mai partorito. Il T101 è più simpatico, ma non è un droide. Mi dispiace.

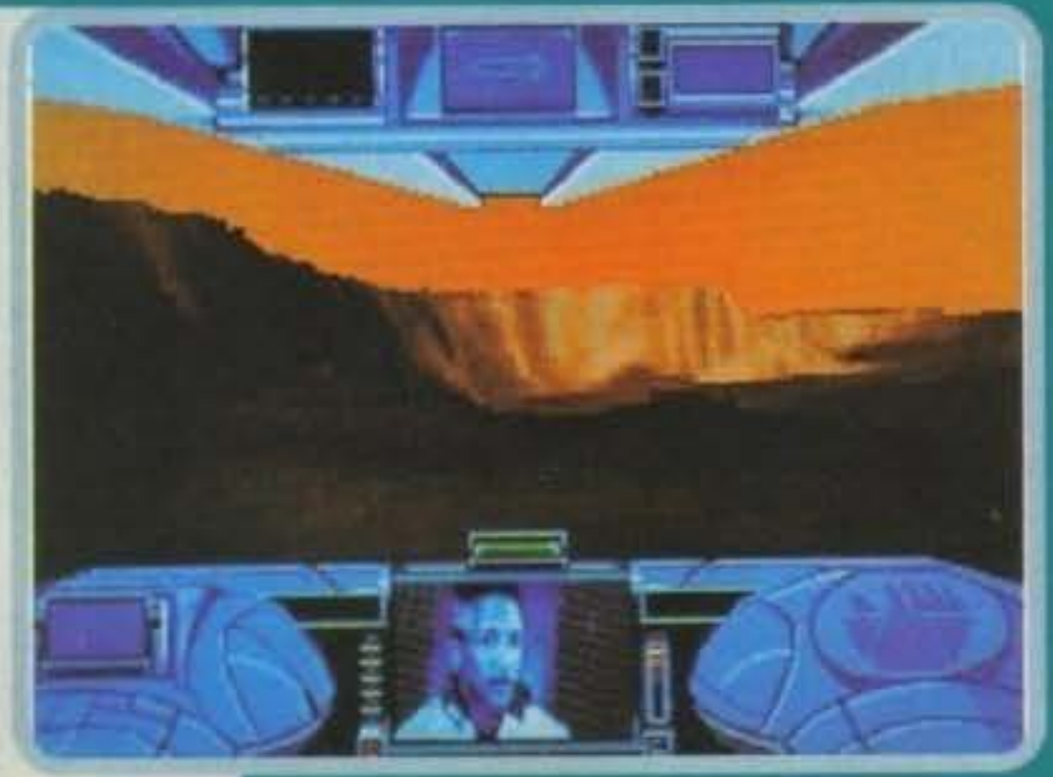
Per il suo ultimo (per ora) lavoro datato 1986 ci vuole un attimo di raccoglimento. Frasi come "Escono dalle pareti! Escono dalle f*****e pareti!" e "Spara Vasquez! Spara! Aaaaaaaaaaah..." dovrebbero mettervi sulla buona strada: mentre i lucertoloni originariamente disegnati da H.R. Giger scorrazzavano qui e là per lo schermo prendendosi tutti i primi piani, Syd riusciva a piazzare di nascosto un'intero cargo militare interstellare - la Sulaco, una nave appoggio e il blindato più cattivo dell'universo. Chi ha visto questi film senz'altro si sarà convinto della qualità del lavoro di quest'individuo, e senz'altro converrà con me sul fatto che sembra proprio una delle persone più adatte a creare tutto il design di un videogioco futuristico. Cosa volete che vi dica, ormai è finita l'era della gente che si accontentava di poco...

Marco Auletta

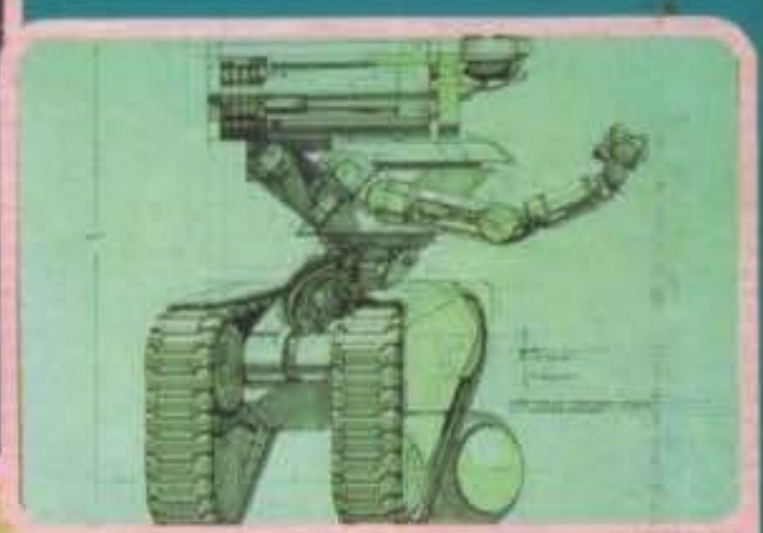
Ecco l'artwork originale di Cyber Race.

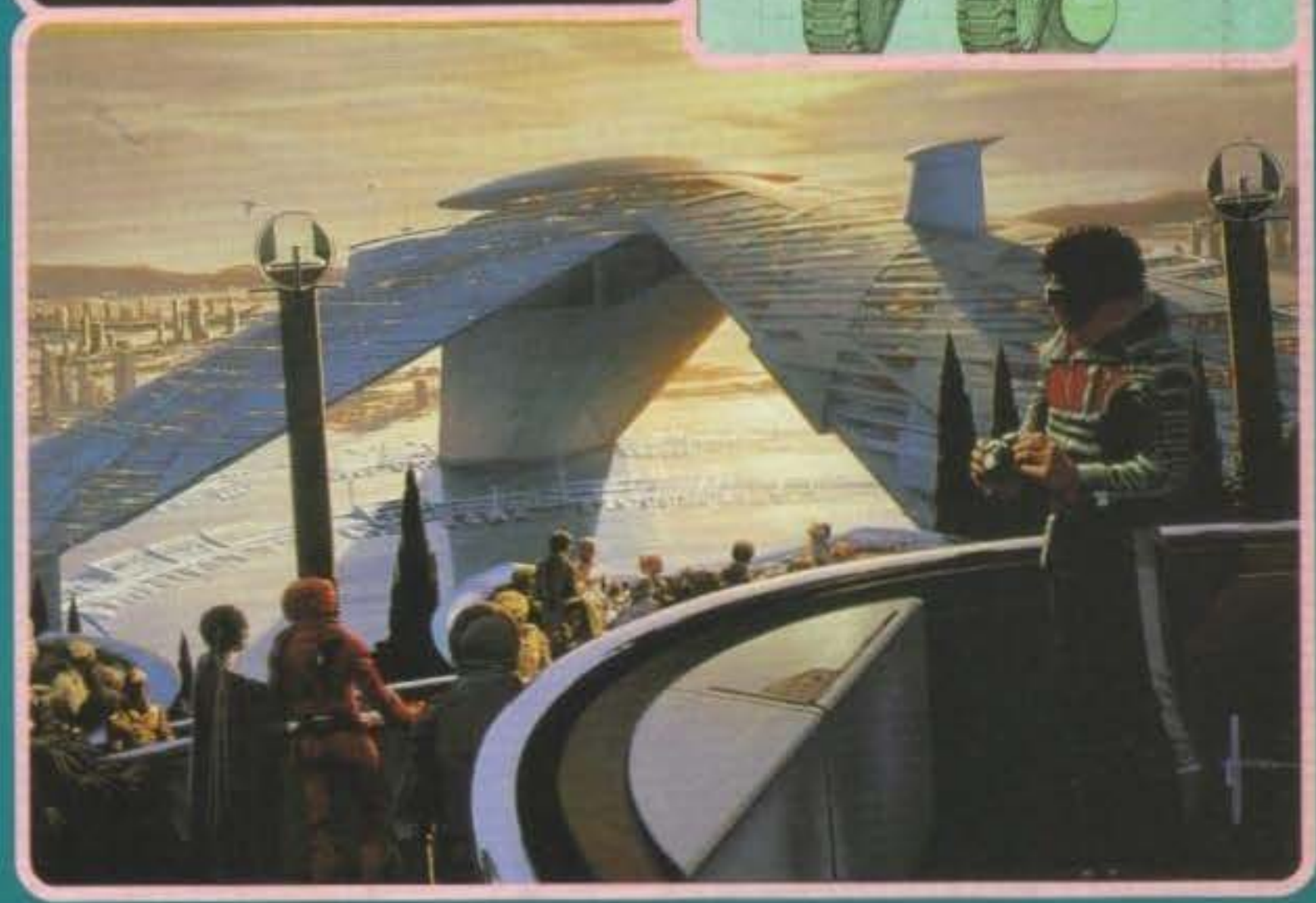
LUNGA VITA AL VOXEL!

Cyber Race utilizzerà la stessa tecnica resa più che famosa da Comanche: vi ritroverete così a sfrecciare tra vallate, canyon e così via resi in maniera ultradettagliata e persino veloce (se avete un PC grosso, s'intende). Quello che abbiamo visto è davvero convincente e ci intrippa non poco, ormai non ci resta che vedere che cosa riusciranno a fare quelli della Cryo con Drive Fractalus. Nel frattempo, godetevi le prime foto del gioco effettivo e correte a comprarvi un 486...



Alcuni affascinanti lavori del geniale Syd.





LA CONFEZIONE DI CYBERRACE

Come già successo per Darkseed anche questo secondo prodotto targato Cyberdreams sarà caratterizzato da una confezione decisamente particolare. Ecco una foto di un prototipo sperimentale... Niente male, eh?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA SUCCEDE QUANDO UN OLIVETTI PCS 11 SCOPRE...

... PFS WINDOW WORKS eAUTOROUTE EXPRESS. Ora hai proprio tutto quello che tu possa chiedere ad un persona computer; l'affidabilità, la potenza ed il sofware più aggiornato e completo. Con PCS 11, PFS e Autoroute hai tutto ciò che ti serve per lavorare, divertirti e... programmare i tuoi viaggi, non hai più bisogno di nient'altro. Oggi Fun Club te li offre ad un prezzo che non troverai da nessuna parte.

OLIVETTI PCS 11

Bellissimo, compatto, facile da usare. Stiamo parlando di un 386 SX, con hard disk da 40 mb e MFDU da 3,5". Grinta professionale, ma flessibilità eccezionale, per la casa e per la scuola. Dotato di presa joystick, monitor VGA a colori, sofware Windows già installato, protezione antivirus e mouse PS/2 incluso. PCS 11, la macchina ideale per chi vuole lavorare ma anche divertirsi.

Prezzo al pubbl.: Lit. 1.963.000

PFS: WINDOWS WORKS

IL SEGRETARIO

Il primo programma integrato per Windows completamente in italiano. PFS ti offre un'avanzata elaborazione di testi, impostazione della pagina, foglio elettronico, database, grafici, e tabelle, comunicazioni, etichette - anche hotlinking -. PFS ti permette di creare memo, report, giornali; progettare potenti e personalizzati database e fogli elettronici; prendere nota di nomi e indirizzi, collegati a servizi online, e molto di più. PFS: Window Works è così potente e completo che potrebbe essere l'unico software per Windows di cui avrai mai bisogno.

Prezzo al pubblico: Lit. 199.000

(Con macchina fotografica in omaggio fino ad esaurimento scorte).

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

Autoroute è un sofisticatissimo software che ti permette di pianificare i tuoi viaggi, mostandoti il percorso e offrendoti dettagliate e complete descrizioni di mappe che puoi stampare quando vuoi.Il programma, molto aggiornato, è di facile uso, devi solo dirgli il luogo e l'orario previsto di partenza, le tappe che prevedi, le eventuali strade che vuoi evitare ed il tipo di guida che desideri tenere. Al resto ci pensa Autoroute.

Prezzo al pubblico Lit. 169.000

TV SPORT BOXING - ACCOLADE

Un gioco di grande azione che permette di calcare i ring più famosi. Per 1/2 giocatori **Prezzo al pubblico. Lit. 69.900**

Vinci la California !

Se acquisti Olivetti PCS 11 entro il 31/05/93 puoi partecipare al concorso Olivetti e vincere un viaggio per due in California.

~~Lit. 2.401.000~~

oggi a sole

Lit. 1.963.000 (IVA incl.)

Acquistando oggi risparmi L. 406.000 !

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI TELEFONARE ALLO: 0332/820439

oppure invia il modulo d'odine via fax allo 0332/222689
oppure ritaglia e spedisci a: FUN CLUB s.n.c., Via Mazzini, 12 - 21020 CASCIAGO - VA

MODULO D'ORDINE

Cognome _____ Nome _____
Via _____ CAP _____
Località _____ Prov. ____ Tel. ____ / _____

Si, desidero ricevere Olivetti PCS 11 + PFS: Window Work + Autoroute Express Euro + TV Sport Boxing a sole Lit. **1.963.000** IVA compresa.

Pagherò (segnare con una crocetta il pagamento desiderato)

☐ Versamento su C/C PT n° 17590217 intestato a : FUN CLUB s.r.l. di Lit. **1.963.000** Lit. 20.000 come contributo spese di spedizione, di cui allego ricevuta.

☐ Invio in busta chiusa il tagliando d'ordine, allegando assegno bancario non trasferib intestato: FUN CLUB s.r.l. di Lit. **1.963.000** + Lit. 20.000 come contributo spese di spe zione.

☐ Pagherò alla consegna Lit. **1.963.000** + Lit. 50.000 come contributo spese di spedizio

Firma leggibile _____

Z M Grafica Varese

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RITORNO AL PASSATO

Di verdura? Ma no, ma no. Il nostro passato, o meglio, il vostro passato, o ancora, il loro passato, o magari...

La preistoria sta andando parecchio in voga in questo periodo: si potrebbe parlare in effetti di revival, visto che si riporta alla ribalta un "movimento" di un po' di tempo fa (qualche milione d'anni, via. Comunque sempre meglio del grunge). Tra uomini primitivi e dinosauri, non si capisce più niente: Chuck Rock 2, Human Race, Jurassic Park prossimo venturo e così via. Tutti quanti (o quasi) comunque tendono a fare clamorosi errori storici (volutamente, è ovvio), tipo mettere gli esseri umani con i dinosauri o, meno evidente, organizzare incontri tra triceratopi e tirannosauri, appartenenti a periodi differenti.

In Prehistorik 2 della Titus troverete tutto questo e molto di più (si spera): partendo da un "format" molto simile a quello del primo - le routine sono addirittura le stesse, o almeno sembrano - ne migliora la grafica e ampia l'area di gioco.

Per chi non se lo ricordasse, Prehistorik era un simpatico platform ambientato appunto qualche annetto fa, avente come protagonista un cavernicolo ben pasciuto armato di clava costretto ad attraversare numerosi livelli caratterizzati in maniera differente e scontrarsi contro immani creature (tipo il terribile dinosauro con i boxer a cuoricini) per salvare la propria ragazza, rapita dal solito bieco individuo™. La trama di questo secondo episodio non sembra discostarsi un sacco da quella del primo: abbiamo lo stesso tipo sovrappeso (disegnato leggermente meglio, ma è sempre lui), gli stessi scenari, avversari molto simili e così via. La programmazione è leggermente migliorata: lo scroll orizzontale fa sempre, inspiegabilmente, tirare su la cena (ricordate Blues Brothers? Ecco), ma quello verticale è perfetto. In più c'è il parallasse, schermate d'introduzione ben fatte, animazioni decentemente fluide e così via.

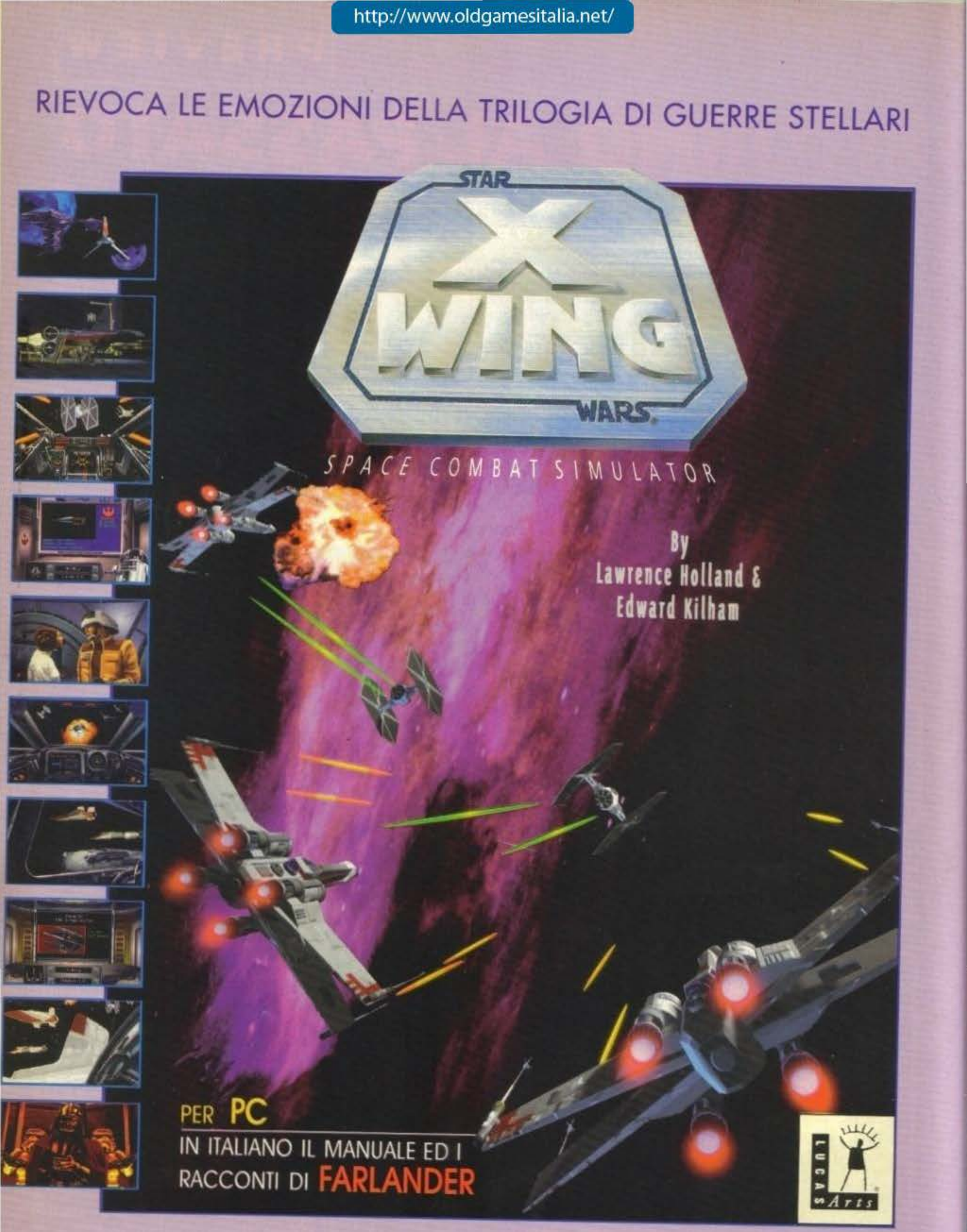
A parte tutto questo, il gioco sembra essere esattamente lo stesso: abbiamo notato un paio di innovazioni minori (e sono veramente minori) e la difficoltà decisamente aumentata, ma giocandolo sembra di essere tornati indietro di un po' di mesi. Il verdetto finale? Ehi, sapete leggere? In alto c'è scritto "preview", non "review". L'unica cosa da fare, quindi, è aspettare...

MA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIEVOCA LE EMOZIONI DELLA TRILOGIA DI GUERRE STELLARI



CTO S.p.A. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STOP THE PRESS

ALL'ULTIMO MOMENTO

LUCAS...

A numero già virtualmente finito sono inaspettatamente piombate in redazione delle interessantissime notizie, corredate di foto, relative a un sacco di nuove produzioni LucasArts previste per quest'anno... Non potevamo certo lasciarle fuori!

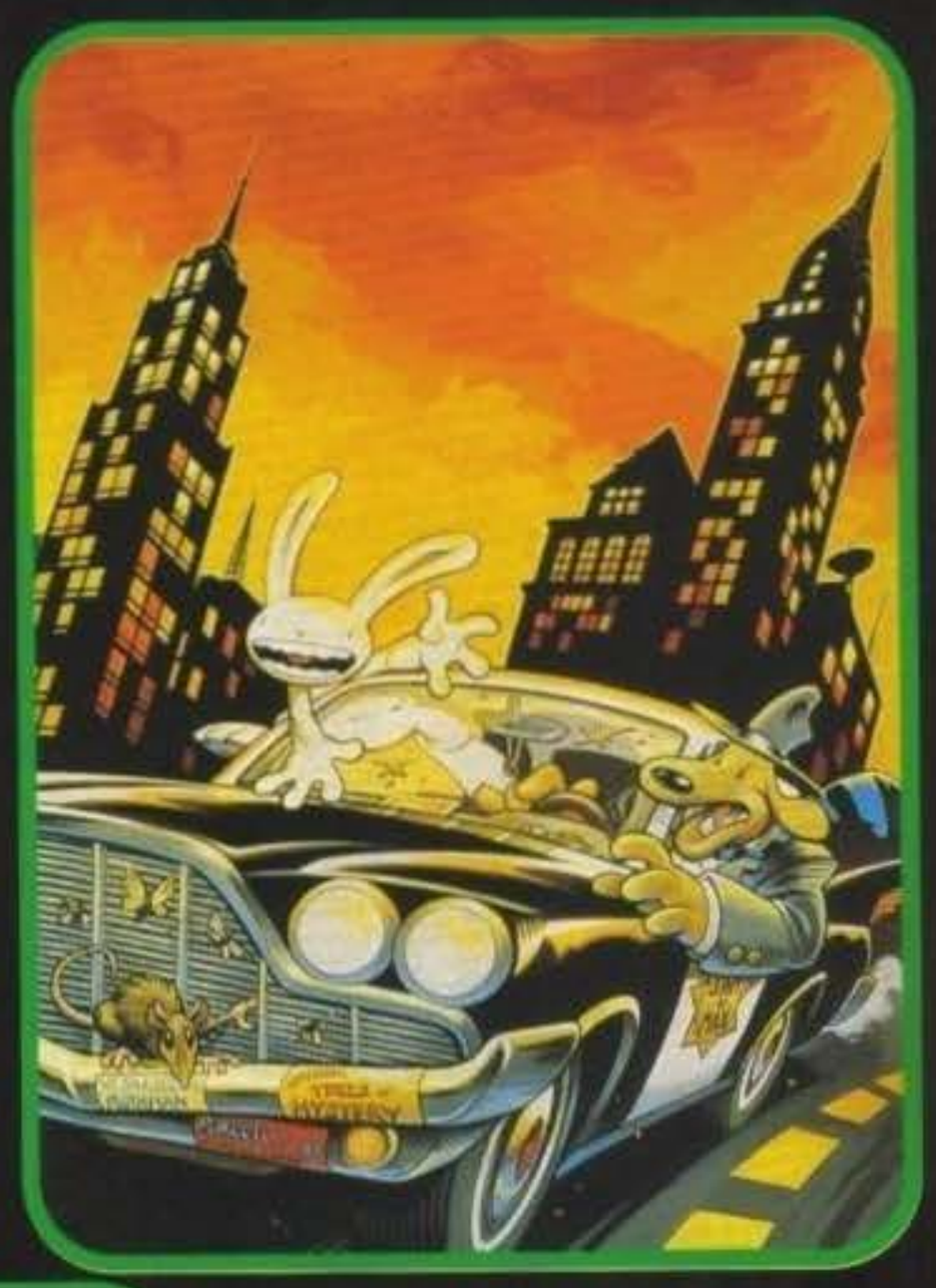
Partiamo con un veloce aggiornamento relativo a Day of The Tentacle, di cui abbiamo nel frattempo visionato uno splendido demo (troppo divertente e con un parlato fantastico); dunque, la sua data di uscita sembra da individuarsi in uno dei giorni della prossima estate. Piuttosto vago come riferimento, ma comunque abbastanza attendibile.

E passiamo quindi alle clamorose novità...

THE DIG, una nuova avventura grafica prevista per il tardo autunno. La vicenda narra di un asteroide di enormi dimensioni che entra in rotta di collisione con il nostro amato pianeta madre. Un valoroso equipaggio di gente scelta viene prontamente inviato nello spazio a bordo di uno Space Shuttle, con la precisa intenzione di deviare la traiettoria dell'asteroide. L'intera spedizione finirà però preda di una misteriosa trappola aliena, che spedirà il valoroso drappello sulla superficie di uno sconosciuto pianeta ostile...

La sceneggiatura è opera di Brian Moriarty, realizzata in collaborazione con uno famosissimo regista-produttore cinematografico, il cui nome verrà svelato solo a Giugno, durante il prossimo CES di Chicago. Le premesse mi sembrano quindi delle migliori, non credete?

Che ci crediate o meno si parla a questo di una terza avventura grafica targata LucasArts, anche lei prevista per la fine dell'anno, il suo titolo è SAM & MAX HIT THE ROAD. Purtroppo l'unica diapo in nostro possesso raffigura l'artwork del gioco e non abbiamo quindi alcun idea di quale possa essere l'approccio grafico prescelto, anche se presumiamo, dalla trama che ora vi illustro, possa essere sullo stile cartooneggiante di Day of The Tentacle. Protagonisti del gioco sono infatti Sam e Max, due bizzarri investigatori dalle sembianze animali: un cane e un coniglio, per essere più precisi. Da quel poco che si conosce della storia pare che la loro missione sia quella di recuperare un BigFoot scomparso... L'avventura è comunque ispirata a una popolare serie di fumetti americana disegnata da tale rinomato Steve Purcell (che a dire il vero, perdonate l'ignoranza, non ho mai sentito in vita mia).



SAM & MAX

REBEL ASSAULT

Proseguiamo con il già annunciato REBEL ASSAULT, un'epica simulazione spaziale su CD-Rom che vi metterà anche lui alla guida di un caccia dell'Alleanza, come succedeva in X-Wing, ma questa volta con un'impostazione puramente arcade. Il gioco farà ovviamente largo uso della tecnologia ottica e comprenderà spezzoni tratti dai vari film, minuti di parlato digitalizzato e quindici livelli di furiosa azione blastatrice. L'uscita è anche in questo caso prevista entro la fine dell'autunno.

Qualora le vostre arterie non avessero ancora pulsato così forte da farvi perdere i sensi, e foste quindi in grado di continuare a leggere, ecco arrivare l'ultima bomba: TIE FIGHTER, il seguito ufficiale di X-Wing! V'eravate stufati dei vari caccia ribelli e già più d'una volta v'aveva sfiorato l'idea di cosa si dovesse provare a bordo della navicella di Dart Vader (o Fener)? Bene, abbiate pazienza e potrete soddisfare anche questa vostra ultima esigenza... Anche in questo caso come data d'uscita compare un "fall '93", la mia idea è che i vari titoli verranno più probabilmente scaglionati nel tempo, e molti di questi difficilmente saranno nei negozi quest'anno, ma questa è solo una stima personale che vedremo di confermare o smentire nei numeri che verranno.

THE DIG

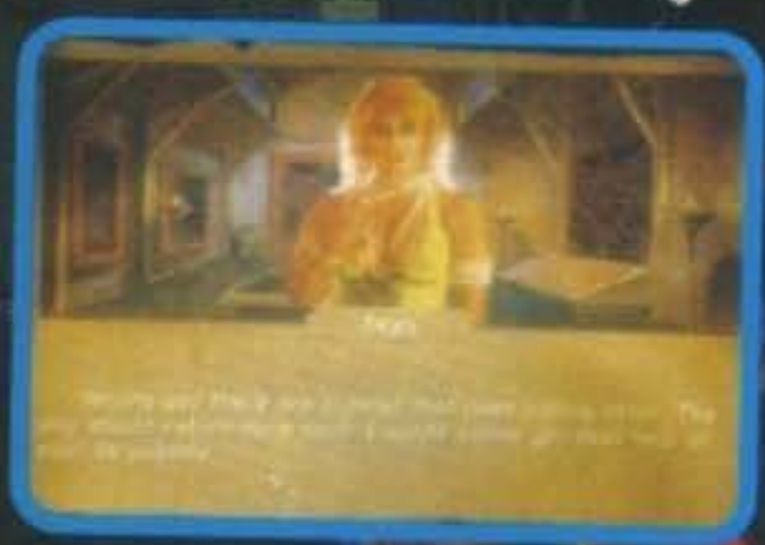
Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA/DYNAMIX per PC



Raymond E. Feist non è uno degli autori fantasy più famosi in Italia, ma il suo romanzo, Magician (uscito nella versione italiana con il titolo Il Signore della Magia) ha dato inizio a una saga, quella della Riftwar, comunque di grandissimo successo.

Betrayal at Krondor

[illegible] Sierra (c'è qualche precedente con [illegible] Glory, anche se questa serie non si può [illegible] definire un vero e proprio RPG). In realtà alla base dello sviluppo del gioco c'è la Dynamix, sottocategoria della Sierra dedicata prevalentemente a simulatori di volo & co., che ha messo a frutto la sua indiscussa esperienza accumulata negli ultimi anni per creare un [illegible] di gioco [illegible] poliedrico dalla [illegible] dei suoi simulatori, ma di [illegible] differente più diffusamente [illegible].

Veniamo dunque all'immancabile prologo sulla scorta del gioco che, basandosi su un mondo descritto in [illegible] libri, è tutt'altro che banale.

La vicenda è ambientata a Mikadonia, il classico mondo fantasy popolato da potenti maghi, [illegible] prosperosi locandiere. Fin qui niente di [illegible] fino a quando un [illegible] Pug, il suo amico Tomas [illegible] di una [illegible] a loro sconosciuta. [illegible] nave non [illegible] Mikadonia [illegible] di [illegible]

[illegible] Krondor [illegible] di [illegible] nobili e pacifiche (quasi) [illegible] ne differiscono solo per il [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Betrayal at Krondor

PROSPETTIVA DI UN MASSACRO

I combattimenti sono sicuramente uno dei punti di forza del gioco. La tecnica usata è fondamentalmente la stessa utilizzata nei RPG della SSI e in Darklands. Il campo di battaglia viene visualizzato in prospettiva semi-isometrica con i personaggi disposti sul campo come su una scacchiera. I personaggi agiscono a turno, lanciando incantesimi, spostandosi, utilizzando armi da tiro o spade: il tutto, in sintonia con la filosofia del gioco, è gestito in maniera estremamente semplificata. Per ogni colpo viene visualizzata la modalità d'attacco e i danni inferti (si può scegliere tra un affondo più sicuro, ma meno aggressivo oppure uno swing, sicuramente più dannoso). Per completare l'analisi tattica del combattimento è anche possibile studiare l'avversario per determinarne la forza o eventuali punti deboli (perdendo, naturalmente, il proprio turno).

Quello che colpisce di più è comunque la qualità grafica, di gran lunga superiore rispetto ai suoi predecessori, i personaggi si muovono (vabbè, pattinano, unico difettuccio), combattono, lanciano dardi con delle animazioni e una prospettiva quasi perfetti. Particolarmente bello è il sistema di incantesimi, sia per la semplicità di utilizzo, che per la possibilità di regolare la potenza, ma soprattutto per come ogni incantesimo viene visualizzato: alcuni di questi sono veramente spettacolari, come la tempesta di fulmini che, ai livelli più avanzati, potete scatenare sui vostri avversari. Unico neo sono i pochi personaggi controllati (tre) che non permettono gli epici scontri tipici della SSI e una componente strategica non esagerata, ma, come si dice, nessuno è perfetto...

Il numero dei vari personaggi e soggetti è abbastanza semplicemente [illegible] dialoghi [illegible] dei personaggi chiave per [illegible] dei dialoghi non [illegible] manca. Si tratta comunque di un gioco [illegible] molto e molto immediato, semplice e [illegible] che da una schiaffata [illegible] anche una prima lettura del manuale. I comandi sono ridotti a una manciata. L'interfaccia è [illegible] e chiara nei canali che [illegible] dal mouse e penso a tutto lui. Il menu degli oggetti che si [illegible] è molto comodo da usare e fornisce [illegible] per ogni oggetto nell'inventario, invece dei classici oggetti +1, [illegible] percentuale "di usura" di questi ultimi (come in Darklands). Prima d'arrivare al commento vero e proprio alla conclusione finale: Betrayal At Krondor è un programma smisuratamente vasto, tanto da risultare a volte ripetitivo nei continui viaggi da una città e l'altra, mirabilmente sostenuto da una storia come sempre affascinante scaturita dalla fiorida mente del grande Raymond E. Feist, e scusate se è poco.

VF (Vecchio Faggio)

TECNICAMENTE PARLANDO

Un 386 SX è il minimo necessario, sempre che abbia un paio di mega di RAM (con acciuso gestore di memoria espansa) e una decina molto abbondante di MByte liberi sull'Hard Disk. E' inoltre compatibile con la maggior parte delle schede sonore in commercio, con una Soundblaster potete anche gustarvi le occasionali voci digitalizzate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALTEREGHI DIGITALI

A differenza della maggior parte dei RPG qui non si possono creare personaggi a piacimento, dovete arrangiarvi con quello che vi passa la Dynamix. Questo potrà deludere tutti quegli avventurieri che amavano le ore a passare a definire i propri personaggi, ma era necessario per seguire gli avvenimenti della storia, oltretutto non disponete degli stessi personaggi per tutto il gioco, parte dei vostri compagni d'avventura cambieranno a seconda del capitolo.
Il sistema di skill è pratico (leggi automatico, ogni abilità viene utilizzata automaticamente dal personaggio più idoneo, e altrettanto automatico è il loro incremento con l'uso) e funzionale. Health e Stamina vengono usate in combinazione per determinare la condizione del personaggio, se viene ferito vengono anche diminuite le sue abilità secondarie e quindi la sua abilità di combattere, cosa che succede in ben pochi RPG.

Luke

Benchè, a parere di qualcuno, lo schema di gioco possa sembrare semplice o addirittura ripetitivo, io ho invece trovato Betrayal at Krondor veramente bello: l'intuitività del controllo di gioco, l'immediatezza e la realisticità dei combattimenti e la trama veramente avvincente mi hanno subito coinvolto e appiccicato al monitor. L'interazione con gli oggetti è a mio avviso più che buona (alla fin fine questo è un RPG e non un'avventura grafica), e la libertà di movimento da veramente la sensazione di essere lì a menare pirati, a gironzolare per oscuri dungeon o ad aprire bauli magici contenenti chissà quali ricchezze; un gioco coinvolgente che non ha sicuramente l'impatto degli Ultima Underworld, ma che comunque avvincerà tutti gli amanti dei giochi di ruolo interessati all'esplorazione e all'avventura.

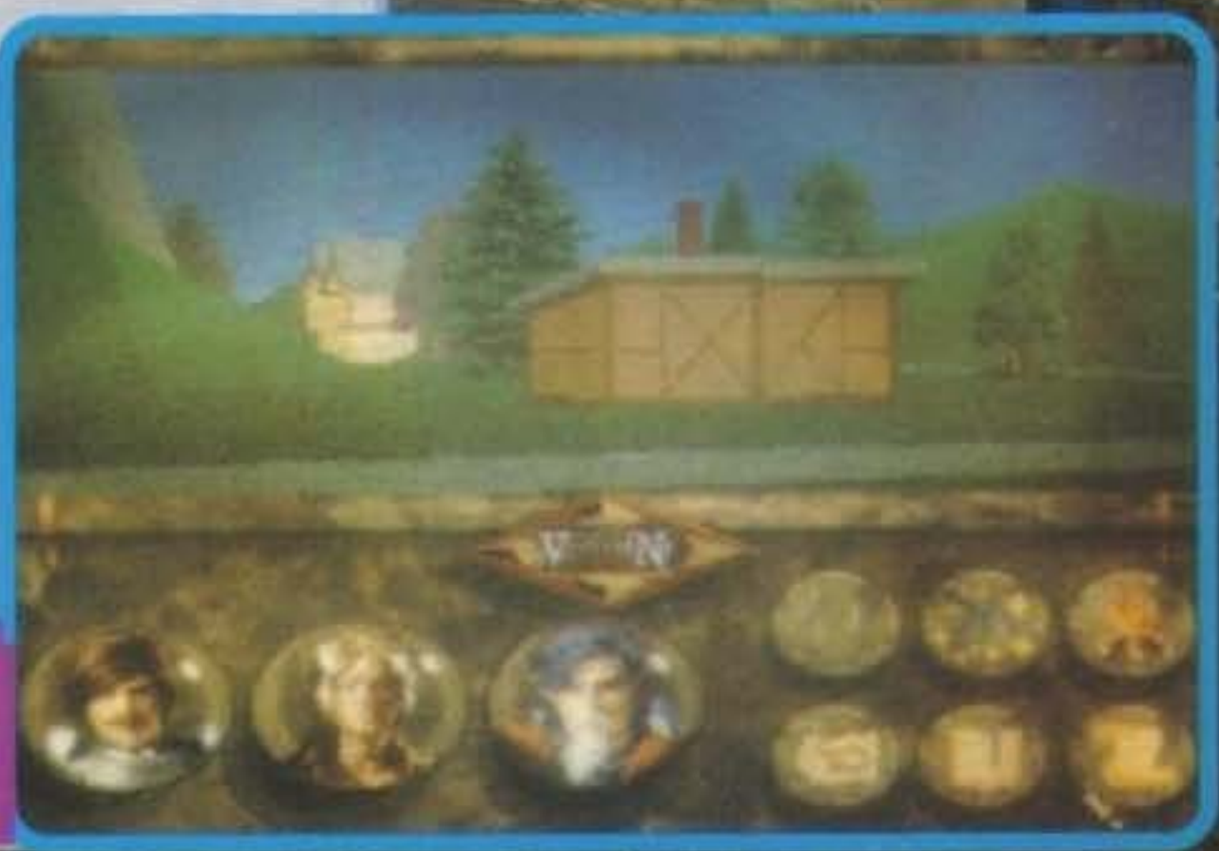
BDM

Betrayal at Krondor è decisamente un gioco accettabile dal punto di vista tecnico e eccellente per ciò che riguarda la storia, intrigante e appassionante allo stesso tempo.
Obbiettivamente devo dire che, se non fosse stato per la trama e per il sistema di gioco, non avrei ci mai messo le mie urfide mani sopra, cosa che invece ho fatto più che volentieri.
Tutto sommato continuo a preferire Underworld II che, sebbene si rivelì inferiore per ciò che concerne la trama, vanta comunque una tecnica e un approccio al gioco decisamente migliore e interattivo.

PC

Aspettavo da tempo l'uscita di questo Betrayal at Krondor, specie da quando Alex mi aveva ampiamente lodato i romanzi di Feist, e in effetti il gioco è potenzialmente uno dei migliori RPG in circolazione: BaK riunisce infatti in sé le caratteristiche di svariati RPG. Scenario, storia e personaggi, poi, sono prodotto di un certo Raymond E. Feist che non è proprio l'ultimo arrivato, e tutto il gioco ha un'interessante struttura a romanzo, con la storia suddivisa in capitoli. L'area di gioco è vastissima, la visuale in soggettiva è graficamente gratificante (bella questa, eh Max?), ci sono quantità inaudite di schermate, locazioni e animazioni, il sistema di combattimento è fantastico, graficamente il migliore in circolazione al momento, e il tutto è estremamente immediato da usare.
E' proprio questo il principale pregio-difetto del gioco: i neofiti del genere apprezzeranno molto la sua semplicità, skill e caratteristiche sono utilizzate automaticamente, inventario, combattimenti, sistema di incantesimi oltre ad essere realizzati con soluzioni grafiche molto eleganti sono prodighi di spiegazioni. Purtroppo il gioco è altrettanto limitato, cosa abbastanza grave, nell'interattività: la gestione degli oggetti nell'area di gioco è limitata a saccheggiare cadaveri e aprire bauli, i dialoghi con i personaggi sono abbastanza prolissi (non stavamo parlando di una struttura da libro?), sempre piuttosto lineari e gli occasionali puzzle non movimentano la vicenda più di tanto. Il gioco lascia sì completa libertà di movimento al giocatore ma, nonostante l'estensione del gioco, le cose da fare non sono molto varie, e la monotonia è a volte in agguato. Un confronto con Ultima Underworld, anche se spontaneo, è ingiusto, sono giochi dall'impostazione diversa, ma è un fatto che BaK, accanto a diversi tocchi di classe, presenta diversi difetti di gioventù, oltre a delle routine di movimento non proprio fluide. La grafica digitalizzata, poi, non mi è mai piaciuta, specie in combinazione con fondali disegnati, e l'attore scelto per Pug non mi sembra che incarni l'ideale immaginario di un potente mago, ma questa è una questione di gusti personali. Insomma, in caso dal controverso commento non siate riusciti a capirlo, si tratta di un RPG complessivamente valido, eccellente sotto certi aspetti, meno per altri. Comunque consigliato, se invece siete appassionati della saga di Magician spero che non avrete atteso queste ultime righe per andare ad acquistare il gioco.

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	91%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' CHIUSO

NOVITA'

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 65.000

ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB
£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000

MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTEL
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31
£. 350.000

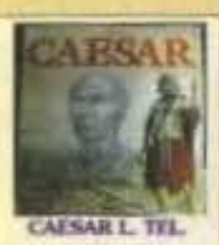
PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE
ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40
MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
VGA COLORE
TASTIERA 102

COMPRESO DELL' IVA
AL 19% £.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.790.000

AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE ORIGINALE
£.489.000

AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

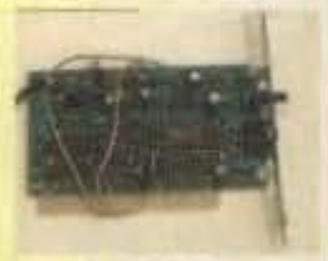


CAESAR L. TEL.

BODY BLOWS L.TEL.

F15-III PER PC L.109.900

L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE



L.69.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
ADLIB E SOUND BLASTER

L.79.000
DIGITALIZZATORE AUDIO
PER AMIGA STEREO COMPLETO
DI PROGRAMMA DIMOSTRATIVO
IN ITALIANO.

SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA
PC IBM E COMPATIBILE.
ITALIANO ,MATEMATICA,INGLESE
PER LA 5 ELEMENTARE E
LE 3 MEDIE.

NOME COGNOME:
INDIRIZZO E N.CIVICO
CAP.CITTA'E PROVINCIA
PREFISSO E N.TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

TUTTI I NOMI SOPRA CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DELL IVA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

19
ANNO 3
NUMERO 19
MAGGIO 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Console MANIA

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

LE TURTLES
COWABUNGANO
IL MEGADRIVE

LA DC ALLA RISCOSSA
BATMAN E SUPERMAN

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

STARWING
FACCIAMO A CUBI
IL SUPER NINTENDO

FATAL FURY E DEAD DANCE
I NIPOTINI DI STREET FIGHTER II

ATARI
LYNX
7800

ANCORA CHIAMATO?
ADDAMS 2

LA FORZA DEI GIOCHI DI RUOLO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS/ORIGIN per PC

STRIKE COMMANDER

Sono passati più di due anni da quando alla Origin diedero il via al progetto, sono passate dieci ore da quando ho cominciato a giocarci e passerà ancora un sacco di tempo prima che me ne stacchi...

Siamo nell'anno 2011, tutte le potenze planetarie sono state sconvolte da un'improvvisa crisi petrolifera che ha bloccato l'economia mondiale. Gli Stati Uniti hanno perso la loro posizione di leader (e anche alcuni dei loro stati a dire la verità: Tennessee, Misaissipi, Alabama e Georgia si sono uniti in un unico stato indipendente), mentre il Giappone e i paesi dell'OPEC sono ormai divenute le "nuove superpotenze" assieme alle sempre più ricche multinazionali (che ricoprono tutte le cariche politiche più elevate).

Gli sconvolgimenti sopracitati hanno cambiato la struttura politico-sociale del mondo intero e hanno contribuito alla formazione di alcuni gruppi di mercenari che cercano, con le poche risorse a loro disposizione, di mantenere una certa stabilità politica, lottando, a bordo di temutissimi caccia, contro complotti internazionali e tentativi di golpe.

Questo è, a grandi linee, l'universo in cui è ambientato Strike Commander, sicuramente uno dei giochi più attesi negli ultimi due anni. Il vostro scopo sarà, assieme allo stormo degli Stern's Wildcats, quello di affrontare senza alcuna esclusione di colpi dittatori, rinnegati, squadre di mercenari assoldati da stati avversari ed eserciti che come unico scopo comune avranno quello di vedervi morire.

Prima comunque di partire parlandovi del gioco vero e proprio vorrei dilungarmi sul sistema di generazione delle mappe che occupa gran parte della procedura d'installazione. Una volta infatti scompattati tutti i file, il programma si occuperà della generazione delle mappe: queste dopo essere state disegnate tramite un sistema a frattali, vengono rieditate con un sistema di Gourad Shading (tecnica che permette di addolcire e sfumare gli oggetti) e quindi si passa a una tecnica di Brush Mapping (in pratica prendete un cubo, appicicategli sopra un disegno bitmap (detto brush) e avrete capito il concetto) che ricopre interamente le città, i monti, il mare e tutti gli oggetti quali palazzi, piste d'atterraggio, etc.

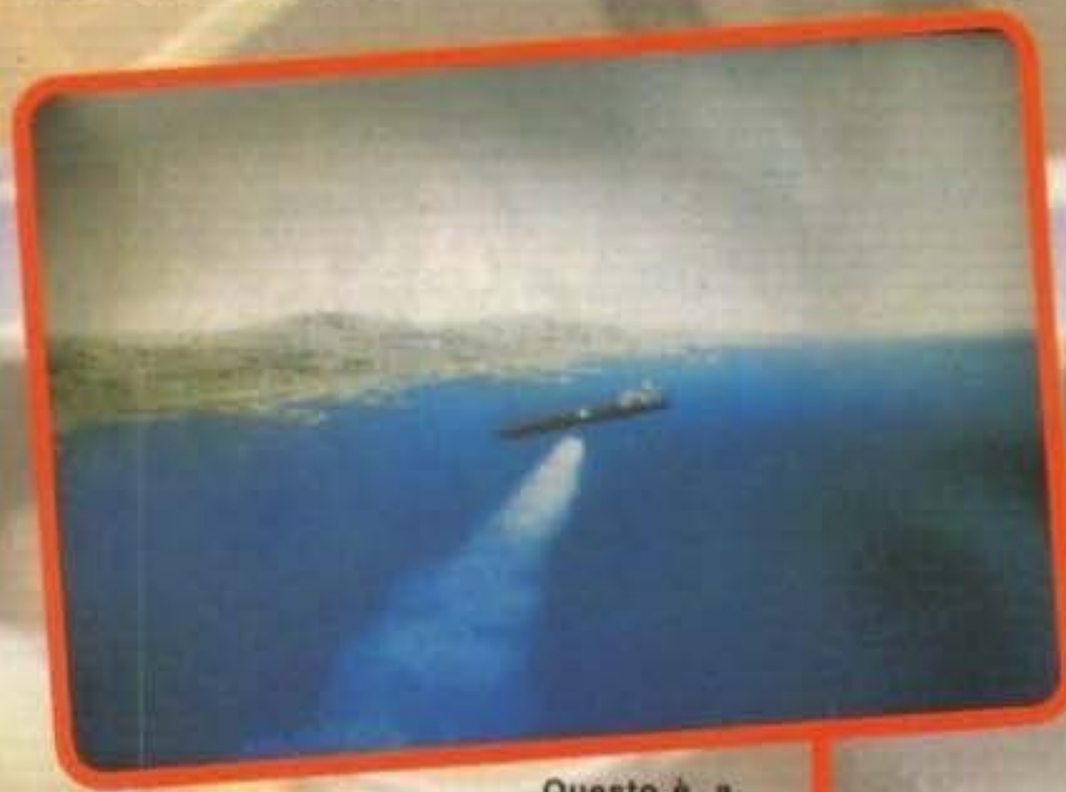
Appena installato il gioco sul vostro hard disk (e già qui cominciano i dolori visto che se non avete almeno una trentuna di mega potete pure passare alla prossima recensione) una fantastica introduzione animata vi illustrerà un tipico "dogfight" nei cieli di Strike Commander, con tanto di parlato digitalizzato e inquadrature molto spettacolari di chiara ispirazione cinematografica.

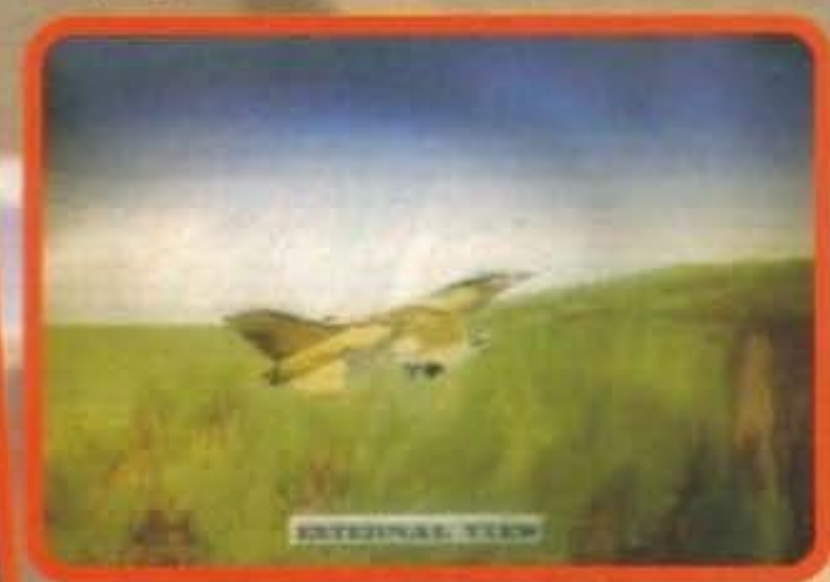
E veniamo finalmente al gioco che ha fatto letteralmente sbavare tutti coloro che hanno avuto la fortuna di vederlo (ormai in redazione c'è una piscina!).

Il menu iniziale vi permetterà di acquisire la "licenza" di mercenario in modo tale da arruolarvi negli Stern's Wildcats e entrare così nel modo "campagna" che riprende tantissimo lo schema di gioco di quel grande capolavoro di Wing Commander. Prima di partire per una regione "calda" potrete infatti parlare con i vostri compagni di squadra (tra cui anche le affascinanti Gwen e Janet... mi chiedo perché certe tizie non facciano le segretarie!) per scambiarvi informazioni e consigli che vi saranno molto utili durante il volo; c'è poi Miguel che si occuperà di rimettere in sesto gli aerei (non molto affidabili a dire il vero) e infine potrete conversare con Virgil, un tizio basso, pelato e parecchio brutto (oltre che antipatico) che si occupa del budget finanziario del team.

Questi sono solo alcuni dei personaggi che incontrerete (per una descrizione più accurata andatevi a leggere il box dedicato), ma andiamo oltre: il gioco è strutturato in campagne che, tra le altre cose, contribuiranno ad accrescere la vostra fama di mercenario dei cieli.

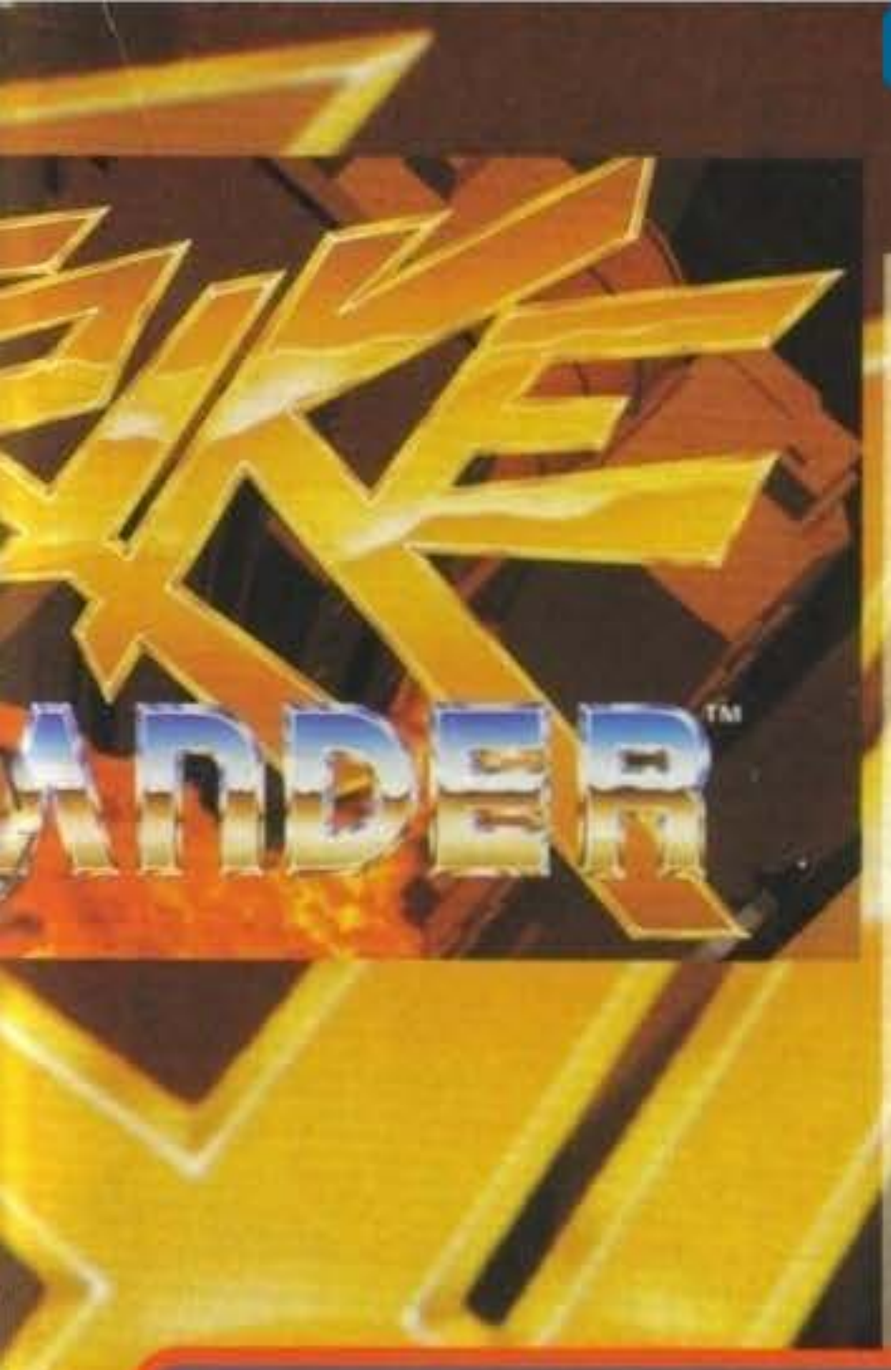
Arrivati al vostro accampamento provvisorio (provvisorio perché quando siete





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



così si spera!); ma come si fa a decollare, ci sono duemila tasti! Niente paura, una volta nel cockpit avete a vostra disposizione tutta la strumentazione necessaria (e anche una comoda opzione di auto-take off/landing che gioverà a chi predilige l'azione e odia le procedure di atterraggio), e i display sono molto simili a quelli del mai troppo citato Wing Commander, potrete infatti comunicare con il vostro wingman tramite un monitor, il rapporto danni e la selezione armamenti è rimasta la medesima, a differenza del radar che è questa volta molto verosimile a quello che potremmo trovare sugli F16 reali (non che ci sia mai salito sopra, però qualche foto ho avuto occasione di vederla), ma se è vero che gli strumenti sono tanti è anche vero che ci sono anche un paio di effetti piuttosto negativi per il pilota imberbe: volare contro sole comporta un incasinamento globale della visuale provocato dai raggi e fare troppi avvitamenti vi farà collassare letteralmente dando luogo agli odiatissimi blackout.

"a lavoro" il vostro rifugio è una misera tenda!) i giocatori fan della saga di Wing Commander si troveranno subito a proprio agio: ci sono i letti (con tanto di ragazza annessa) per salvare e caricare, la lavagnetta con il numero di aerei uccisi, potrete altresì conversare con il leader (James Stern) che v'illustrerà la situazione e vi darà gli ordini per le missioni da affrontare, oppure potrete scambiare quattro chiacchere con i piloti che occasionalmente passeranno dalle vostre parti.

Dopo il briefing dovrete armare il vostro aereo, una schermata vi permetterà infatti di decidere cosa caricare sulla vostra "bestia alata": Sidewinder, AAmram, bombe MK, AGM65 Maverick e chi più ne ha più ne metta. Dulcis in fundo si entra nel gioco: il sole spacca le pietre della pista numero 18, voi e il vostro compagno Hawk siete pronti a lanciarvi nei cieli della Mauritania per scortare un C-130 alla sua base dove potrà atterrare senza problemi di sorta (o almeno

Una grossa innovazione è data sicuramente dalla possibilità di ruotare la testa con tanto di spostamento in prospettiva degli strumenti (pensate che è possibile anche guardarsi le scarpe, rischiate sì di schiantarvi, però è bello sapere che c'è).

Le proverbiali visuali esterne poi non potevano assolutamente mancare (c'è anche la victim view e vi consiglio vivamente di attivarla, è fantastico vedere il vostro missile che colpisce un 747 nemico... Nuke'em all!).

Come poi potrete appurare dalle foto il cockpit ha, diciamo così, due visuali diverse: una completa di display e una che "zoomma" sull'Hud dandovi una visione dello stesso certamente meno spettacolare, ma sicuramente molto più funzionale.

Tra una missione e l'altra riceverete gli aggiornamenti sulla situazione e, prima o poi, vi capiterà di utilizzare anche il temutissimo F22 Lightening 2, ben più pericoloso del vostro comune F16.

Oltre al miglioramento grafico i programmatori Origin hanno perfezionato anche il sistema sonoro Origin FX. Dando un'occhiata alle altre opzioni i giocatori meno esperti saranno contenti di sapere che è presente la possibilità di

effettuare un periodo di training per prendere confidenza con l'aereo, potrete decidere quindi se effettuare delle missioni di attacco al suolo o combattere contro una o più ondate di aerei nemici.

Un'ultima sezione di Strike Commander che va indubbiamente citata sono i settaggi che vi permetteranno di avere un dettaglio grafico "a mo' di tavola da biliardo" o esageratamente realistico, potrete anche settare l'utilizzo di due schede sonore (una per il parlato e per gli effetti digitalizzati (Sound Blaster) e una per il sonoro (Roland LAPC 1 o MT-32).

Un ultima cosa prima di lasciarvi ai commenti e alle centimigliaia di box delle prossime pagine: OCCHIO ALLA CONFIGURAZIONE!!!

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA QUANTO SEI GROSSO?

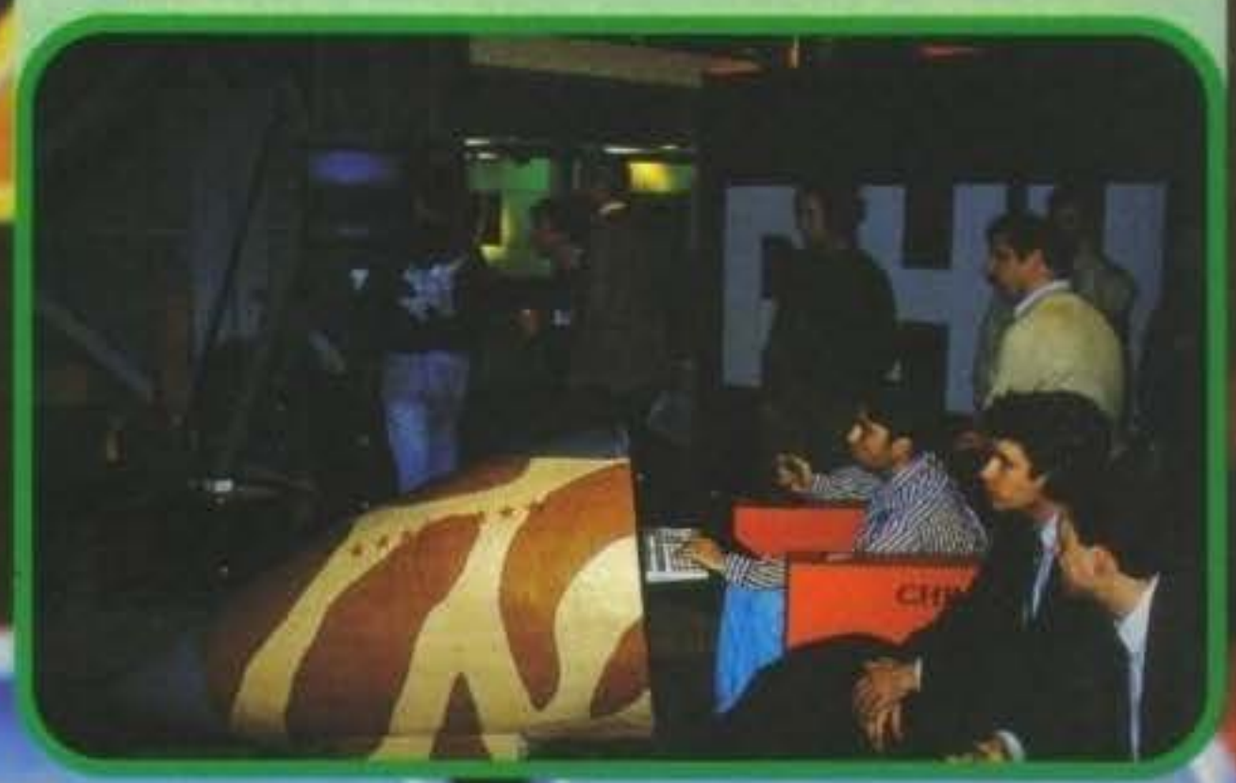
Un sacco grosso, Strike Commander richiede per girare 4Mbyte di RAM, una scheda VGA, un hard disk con un minimo di 27Mbyte liberi, per l'installazione ridotta, e di 35Mbyte per quella completa.
Ok, se avete tutto ciò aspettate ancora un attimo, il processore dove lo mettiamo?Dovete avere almeno un 486 a 25Mhz se volete vedere muoversi qualcosa, naturalmente un 33 o un 66 è ancora meglio... a buon intenditore poche parole!
Certo molti di voi staranno pensando "ma come è possibile?", è possibile eccome! Purtroppo la qualità grafica si paga e Strike Commander è un esempio di questo, se c'è un gioco che al momento "aspetta" il Pentium l'avete trovato...

LO SQUADRONE DEI WILDCAT

In Strike Commander il vostro ruolo sarà quello di pilota all'interno della squadra mercenaria degli Stern's Wildcat, ma durante la vostra campagna di guerra incontrerete molti personaggi che influenzeranno nel ben e nel male l'andamento delle vostre battaglie; ecco a voi alcuni dei personaggi che avrete il piacere (o il dispiacere) di incontrare durante tutta la campagna di guerra.
Il comandante James Stern, ha avuto una carriera parecchio luminosa, questo fino alla perdita di tutto l'equipaggio della U.S.S. Shiloh durante la guerra di Petro nel 2001, della quale venne ritenuto responsabile.
Lyle Richards è l'unico insieme a James Stern ad essere sopravissuto alla tragedia della U.S.S. Shiloh, nonostante abbia combattuto coraggiosamente durante quell'incredibile battaglia, si è dovuto ejettare a causa della superiorità numerica dei sui avversari. A causa di quella esperienza Lyle ha imparato a temere gli avversari, ma purtroppo queste sue paure potrebbero creare difficoltà nelle future missioni.
Billy Parker è invece un vero talento, ma estremamente pericoloso; può sembrare ridicolo, ma la sua attitudine è a combattere con un vero omicida dell'aria, e questo mette spesso in serio pericolo anche i suoi compagni di volo. Un consiglio, quando volate con lui, non stategli mai davanti o potreste essere colpiti da una scarica di proiettili, naturalmente "per sbaglio".
Miguel Schader è stato prigioniero di guerra in Nicaragua e ne conosce bene le conseguenze.
Gwen Foresier è invece un'anarchica per eccellenza, rifiuta infatti qualsiasi forma di comando e di autorità che gli si voglia imporre; Miguel è Billy sono sempre in competizione per poter conquistare le sue attenzioni. Indubbiamente Gwen nasconde qualcosa di strano, com'è possibile che nonostante la sua avversione per il comando si sia sottomessa a un gruppo di mercenari?
Clayton "Tex" Travis sarà il vostro diavoletto personale attraverso tutta la campagna che affronteranno i Wildcat; potrà la sua ambizione dividere il gruppo oppure unirlo rendendolo così più forte?

IL MIGLIOR PILOTA DI STRIKE COMMANDER...

Naturalmente è Chris Roberts, direttore del progetto e già programmatore di Wing Commander; ma cosa ha alle sue spalle il nostro Chris? Non lo sapete vero? Nessun problema, siamo qui per dirvelo.
Il primo vero gioco che Roberts programmò fu Kong, lo scopo era controllare un gorilla che doveva lanciare delle pietre a degli elicotteri. Ora c'è Strike Commander, Il nostro Chris ne ha fatta di strada eh?
Fra i due ci sono comunque stati anche altri titoli, come ad esempio Wizardore per BBC (bisognava salvare un reame dall'attacco di un drago), il gioco fu pubblicato nel 1985 dalla Imagine Software e fu proprio con questo che la carriera di Roberts ebbe inizio.
Dopo l'assunzione alla Origin Chris si dedicò alla realizzazione di un gioco per Commodore 64 e PC, il primo per la Origin: Times of Lore, un RPG visto dall'alto molto divertente.
Più recentemente uscì Bad Blood, uno dei primi RPG che usava i 256 colori del PC, molto bello da vedere, un po' meno da giocare.
Se non ricordo male il gioco seguente è proprio Wing Commander, il resto ormai è storia...
La foto che vedete è stata invece scattata durante la presentazione ufficiale alla stampa di Strike Commander tenutasi all'ECTS di Londra, ed è stato proprio il nostro grandissimo Chris a finire il suo gioco sotto gli occhi di una folla esterefatta.



UN LAVORO D'EQUIPE...

Alla testa del progetto troviamo naturalmente Chris Roberts, ma non è stato certo il solo a lavorare sul progetto...
G.P. Austin (sceneggiatura): ha scritto, prodotto e diretto tre piccoli film pubblicando una novella e alcune piccole storie, si è occupato di Wing Commander II e ora di Strike Commander.
Bill Baldwin (programmatore): ha lavorato a Wing Commander II. Non vi basta?
Thomas Blom (programmatore): è arrivato alla Origin dalla Texas Instruments; ha studiato ingegneria elettronica.
Arthur DiBianca (Programmatore): ha studiato fisica all'università di Princetown e a quella del North Carolina, dove ha sviluppato degli esperimenti di computer automation applicata ai superconduttori; si è occupato della creazione dei modelli di volo per Strike Commander.
Chris Douglas (artista): ha cominciato a lavorare per la Origin nel gennaio 1991, ha lavorato intensamente ai modelli 3D di Wing Commander II, incluso il design dei vascelli Kilrathi.
Martin Galway (ingegnere audio): uno dei migliori compositori di musica per computer ha cominciato nel 1984 per la Ocean e ora invece si è trasferito alla Origin. Todd Hartmann (programmatore): vi basti sapere che questo tizio ha lavorato per la NASA e per l'esercito americano prima di entrare a far parte del team di Strike Commander.
Paul Isaac (programmatore): collabora con la Origin dall'età di 18 anni, è uno dei quattro programmatori originali del team Origin per la quale ha programmato Wing Commander, Times of Lore e Bad Blood.
Purtroppo lo spazio a mia disposizione va esaurendosi, non ho potuto inserire tutto il team di programmazione al completo (circa 21 persone!), penso comunque che i più importanti siano stati nominati; alla prossima.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Shin

E' letteralmente incredibile! Non ho mai visto niente di simile, e non è uno scherzo. Tecnicamente parlando è qualcosa di stupefacente (vi risparmio la battuta sull'LSD): grafica e sonoro, difatti, rappresentano l'apoteosi (del massimo concepibile) in un gioco che è una via di mezzo tra un simulatore di volo e un'esperienza cinematica. Ma la cosa che sconvolge di più è che ogni particolare, ogni aspetto, è curato nei minimi dettagli. Strike Commander risulta così essere, nel complesso, qualcosa di veramente apocalittico.

TMB

No, non é possibile, come avranno mai fatto quei fetenti alla Origin a superare Wing Commander II? Non fraintendetemi non ho intenzione di paragonare Strike Commander al precedente gioco di Chris Roberts, bisogna comunque ammettere che tecnicamente era una bella impresa, ma ce l'hanno fatta lo stesso.
La grafica di questo gioco è quanto di più assurdo si possa immaginare, l'unione dei poligoni, dei frattali, della gourad shading e del texture mapping decretano questo gioco come il più fantastico sotto l'aspetto visivo.
Anche il sonoro non è stato trascurato, se siete tra i fortunati che possiedono sia la Soundblaster che una Roland LAPC-1 potrete godervi (tramite l'uso di quattro casse) un incredibile effetto quadrifonico simile (badate, ho detto simile) a quello generato da un impianto surround.
Insomma si tratta di un programma tecnicamente superiore a qualsiasi altro presente sul mercato, ma anche la giocabilità non è stata trascurata; le missioni sono ottimamente calibrate a livello di difficoltà e offrono ore di puro divertimento.

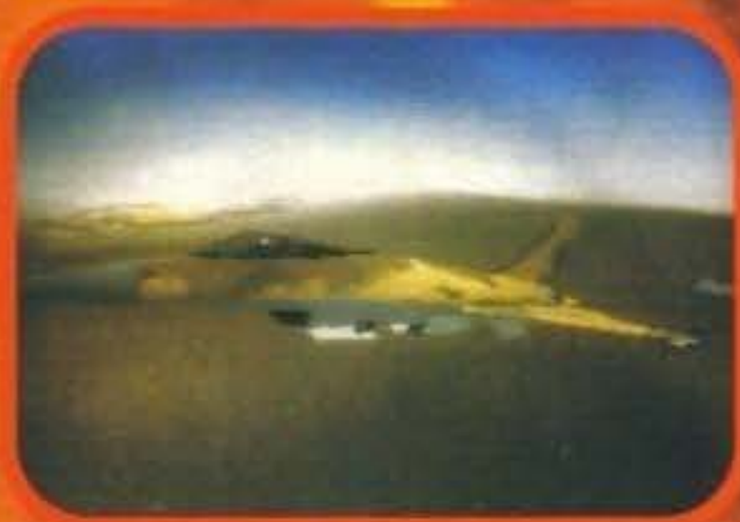
PC

Sinceramente sono rimasto senza parole giocando a Strike Commander, il commento più sintetico che si potrebbe fare a questo indiscutibile capolavoro è: l'attesa è valsa.
E qui potrei anche smettere di scrivere, ma non lo farò perché se è vero che un gioco che vale merita tante pagine Strike Commander meriterebbe un'intera rivista (o quasi).
Partendo dalla parte tecnica posso tranquillamente dire che raggiungiamo senza dubbio l'eccellenza più assoluta: se avete infatti un computer abbastanza veloce potrete volare in mezzo a delle città perfettamente ricreate (pensate che ci sono persino le piste di atterraggio degli elicotteri su alcuni grattacieli) e incredibilmente realistiche, per ciò che concerne quindi l'aspetto grafico Strike Commander surclassa sotto ogni aspetto qualsiasi cosa precedentemente prodotta (sì, anche Comanche), rimane quindi da appurare ancora l'aspetto sonoro, anch'esso eccellente, parlato molto ben scandito e musiche atmosferiche realizzate in maniera impeccabile. La giocabilità è molto alta e la possibilità di ruotare la testa è molto utile ("Watch your six!") oltre che implementata bene, l'unica parziale pecca che questo prodotto possiede è l'essere sviluppato più come un film che come un simulatore di volo; questo però non vuole essere un appunto, bensì una considerazione fine a se stessa, Strike Commander è quindi un gioco "cinematografico" e una simulazione non indifferente.
Un grande gioco che richiede un grande computer e vi ricompenserà con un grande divertimento. Che cosa s'intende per grande computer? Beh, sul nostro 486DX 33Mhz quando si passa a raso terra su una città (al massimo di dettaglio) il gioco tende a scattare un attimino (comunque non gliene si può fare una colpa). Qualora non foste così "dotati" le cose potrebbero andarvi meno bene...
Anche la longevità è altissima, le missioni presenti non sono certo poche e vi garantiranno ore e ore di divertimento, senza poi contare la possibilità di comprare armi più potenti: un bijoux.
Comprateio senza riserve, sicuramente un classico...

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	97%

Max

Come hanno risposto tutte le persone, anche di software house concorrenti, alle quali abbia chiesto cosa pensassero di Strike Commander...
E' Strike Commander!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS per Amiga

NOTTI ARAAAABE, VOGLIA DI VINCEEEEEREEE, DI SALVARE, NEL FRATTEMPO, LA PRINCIPESSA...

E sulle note di questa poco famosa canzone di Gianna Nannini (riadattata in maniera del tutto diversa in occasione dei mondiali del '90), inizia la storia del piccolo principato arabo di Ah-che-Kaid, retto da un buon califfo che si era sempre distinto per la sua giustizia nel dettare le leggi e per la bontà d'animo con cui aiutava tutti coloro che gli chiedevano aiuto. Come ogni buon califfo che si rispetti, anche lui aveva la sua bella principessina ancora nubile da mantenere, e che probabilmente sarebbe rimasta zitella, se una serie di rocambolesche avventure (o la buona parola del padre) non avessero cambiato le carte in tavola.

In ogni caso, questa idilliaca situazione iniziò a degenerare quando ad Ah-che-Kaid (che non per niente si chiamava così) giunse uno scaltro rivenditore ambulante di frigoriferi e impianti di aria condizionata, il cattivissimo Visir Abdullah Pinguin Whirlpool, che contava una vasta organizzazione economico-criminale che aveva sede in Inghilterra. Costui dapprima convinse il buon califfo a comprare uno dei suoi condizionatori per ogni famiglia del piccolo principato, convincendolo che - in fondo - ogni impianto non costava più di centomila lire papuanesi, e poi, con un sacco di cambiali, bolle, pagamenti dilazionati in centoventisei mesi e due settimane ad interesse zero, e tante altre belle formule con tante altre noticine a piè di pagina in carattere corpo due (praticamente illeggibili, come ogni fregatura, del resto), il principato non avrebbe avuto certamente particolari difficoltà a coprire il debito accumulato nei suoi confronti.

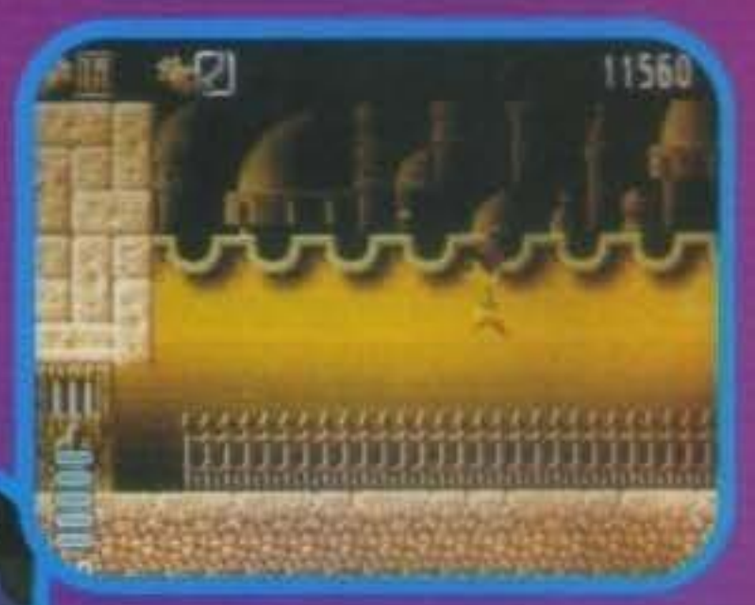
Firmato che ebbe l'ordine d'acquisto, i primi condizionatori non tardarono ad arrivare. Ciò che però andò progressivamente demarcandosi, era che la spesa ammontava in realtà a circa duecentomila volte la cifra sconsideratamente pattuita. Ebbene sì, povero califfo, era tanto bravo con le leggi ma il marketing non era il suo forte. Così, il nostro prodigo regnante cercò di ottenere uno sconto dal Visir, e non riuscendoci, implorò una proroga per il pagamento, una colletta tra i contribuenti, e alla fine si mise addirittura a fare l'elemosina davanti al santuario e a pulire i vetri delle carrozze sotto i semafori. Ma il Visir fu implacabile, e per ricattare il califfo mostrò le sue vere intenzioni: rapire la principessa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Layla, sposarla, e poi arraffare tutto il principato.
Fu così,che, all'insaputa del califfo, un demone partì alla volta di Ah-che-Kaid per realizzare il piano del cattivissimo Visir. Intanto nel principato l'attenzione si sposta su un poveraccio qualunque, un vero e proprio fallito incapace e inconcludente, che in quel mentre stava potando le costosissime piante del giardino del califfo, sotto gli occhi vigili della principessa Layla: "Attento a quel geranio, pota quel pino, spunta il cipresso, ara di qua, mozza di là...". E proprio mentre stava per lanciarle dietro il forbicione da giardino, giunse il demone e se la portò via. Il califfo, ignaro di tutto, quando non vide la figlia rientrare in casa sospettò subito del poveraccio in questione, immaginando chissà quale tresca. Senza che lui potesse dire né A e né BA, lo fece sbattere in gattabuia, incurante delle vive proteste del malcapitato.
A questo punto la situazione pare senza via d'uscita, se non che il poveraccio di prima altri non è che Aladino Jr, il protagonista del videogioco che sto recensendo, e quindi ora toccherà a voi guidarlo fuori dalle segrete alla ricerca della principessa, per recuperarla, riportarla al padre, ed eventualmente sposarla, accaparrandovi pure la successione al trono (he he he...).
L'azione, come ogni platform che si rispetti, è divisa in livelli: dapprima si tratta di uscire dalla prigione, e per fare ciò Aladino Jr ha bisogno dei suggerimenti di un altro prigioniero, che occorrerà liberare tramite un piccolo incantesimo (giocando capirete, non preoccupatevi) che potrà mettere in atto grazie all'aiuto di un provvidenziale incantatore di serpenti. Una volta uscito dalla galera, il nostro eroe si troverà poi a dover fronteggiare tutti i pericoli di una foresta impenetrabile, ma anche qui ci sarà chi gli darà una mano. Si narra infatti che la nonnina di Cappuccetto Rosso abitasse proprio in quel bosco, e, oltre a fare degli splendidi maglioni di lana, sapesse anche confezionare dei graziosi tappeti volanti: sarà proprio con uno di questi che, nel terzo livello, volerete alla ricerca della principessa. Vorrei a questo punto inserire una nota di merito per questo terzo livello: si tratta infatti di un mediamente giocabile shoot'em up, ma con particolari grafici e sonori di tutto rispetto: la musica e gli effetti sono incredibilmente scemi! Ma dico io, posso capire i piccoli marocchini che volano con palloncini e mongolfiere, ma le caprette che belano e poi vengono scagliate da terra contro il nostro eroe, sono una delle cose più idiote che mi sia mai capitato di vedere su un Amiga. In ogni caso, si tratta solo di una sezione particolarmente simpatica del gioco, anzi, quasi un sottogioco del tutto diverso dal concept del resto.
Una volta terminata la fase "shootemuppara", si ritorna allo stile platform che caratterizzava i primi livelli, con però un elemento strategico in meno: infatti, prima, i labirinti erano architettati in maniera più semplice, ma era anche necessario risolvere degli enigmi per andare avanti. Da adesso un poi, questa caratteristica viene meno, e l'azione si concentra maggiormente sui trabocchetti e sui pericoli insiti nei labirinti stessi: spuntoni, bombe, cannoncini... E non è ancora finita qui: c'è addirittura un livello ambientato in una miniera, dove a farla da padrone sono dei carrelli (avete presente Indiana Jones?) su cui dovrete improvvisare una disperata lotta contro il tempo. Sugli ultimi "quadri", nulla da eccepire: si tratta del solito platform, di una copia sputata del terzo livello, ed infine di un ultimo stage ambientato direttamente nel castello di ghiaccio del cattivissimo Visir. Riuscirete dunque a salvare la bella principessa?

Paolo Besser



Amiga

Niente male, davvero niente male. Se avete giocato la demo di TGM Amiga Action del mese scorso, avete già più o meno l'idea di quale sia l'azione di gioco. Se però non l'avete giocata, fidatevi pure di me: è un platform con enigmi veramente valido! Come ogni buon recensore che si rispetti, vorrei iniziare anch'io dalla grafica: è simpaticissima, dettagliata, ben definita e incredibilmente colorata. Anche se non siamo certo ai livelli di un Lionheart, giocando ad Arabian Nights non potrete non provare la sensazione di avere un Megadrive davanti. Poi il sonoro: è veramente ben fatto ed è un mix di musiche incredibilmente simpatiche ed effetti sonori decisamente appropriati, e non rischia mai di annoiare o rendere l'azione monotona. Sulla giocabilità, infine, lasciatemi stendere un'ovazione ai programmatori: tutto il gioco è incredibilmente ben calibrato. Ovvero, il livello di difficoltà aumenta progressivamente, ma permette al giocatore un largo margine di miglioramento da partita a partita, e terminare il gioco non risulterà certo un'impresa impossibile. Come tutti i videogiochi, resta da vedere se continuerete a giocarlo anche dopo averlo terminato. Beh, qui dipende da voi: io, ogni tanto, credo proprio che una partitina la rifarò sempre volentieri! Lungi dall'essere il platform definitivo per Amiga (eresia!), è comunque un gioco godibilissimo e un esempio di buona programmazione che non può passare inosservato.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 88%

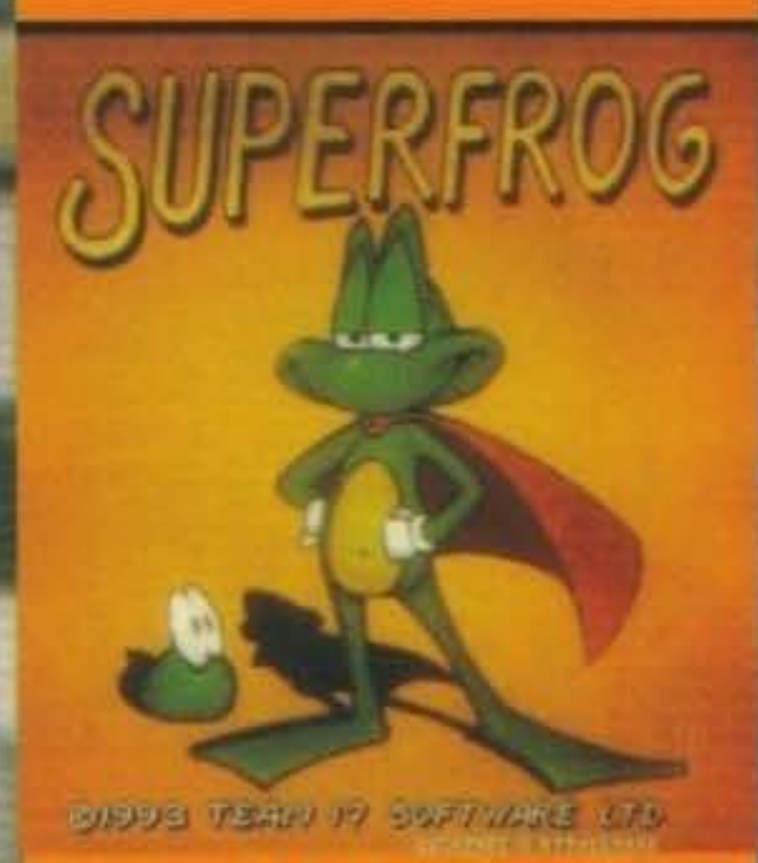
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM 17 per Amiga

Visto che ormai è una vita che ve ne parliamo, tagliamo corto e arriviamo al vero motivo per il quale vi siete fermati a leggere queste quattro pagine: Superfrog!
Come detto nella preview scritta dal sottoscritto sullo scorso numero il mitico team che ha realizzato questo platform è composto da Andreas Tadic (programmatore), Rico Holmes (grafica e mappe) e Allister Brimble (sonoro)(e così è scattata puntuale l'ola redazionale...), ai quali si è aggiunto inoltre Eric Schwartz, autore di una simpaticissima presentazione, in stile cartone animato, nella quale viene narrata la storia del gioco.
Era una notte buia e tempestosa, non è vero, era un caldo pomeriggio di primavera e il nostro beneamato principe del regno magico (sembra una favola per bambini...) era in compagnia della sua bella. Da qualche parte però una malefica strega stava scrutando attraverso la sua sfera di cristallo la nostra coppietta e, vi assicuro, era tutt'altro che contenta (la gelosia si sa gioca brutti scherzi...). Prese così una decisione che solo le streghe più perfide avrebbero potuto concepire: di rapire la bella fanciulla e di trasformare il principe in una ranocchia verdastra. E così fu, presa la superscopa con motore a reazione nucleare a freddo (lo si capisce dal rumore emesso dal turbo) e raggiunta la foresta dove i nostri amanti erano ben occupati a fare quello che più li aggradava, portò a termine la sua missione, lasciando il nostro sfigato amico sulla riva del fiume della disperazione a piangere lacrime amare. Il destino però aveva riservato per lui una possibilità: difatti, trascinata dalla corrente, passò proprio davanti a lui una strana bottiglia arancione con sopra un'etichetta su cui vi era scritto Lucozade. Froggy la prese e se la scolò tutta d'un fiato (lo si capisce dal classico apprezzamento post bevuta che in un fumetto verrebbe segnalato con la scritta burp!) e come

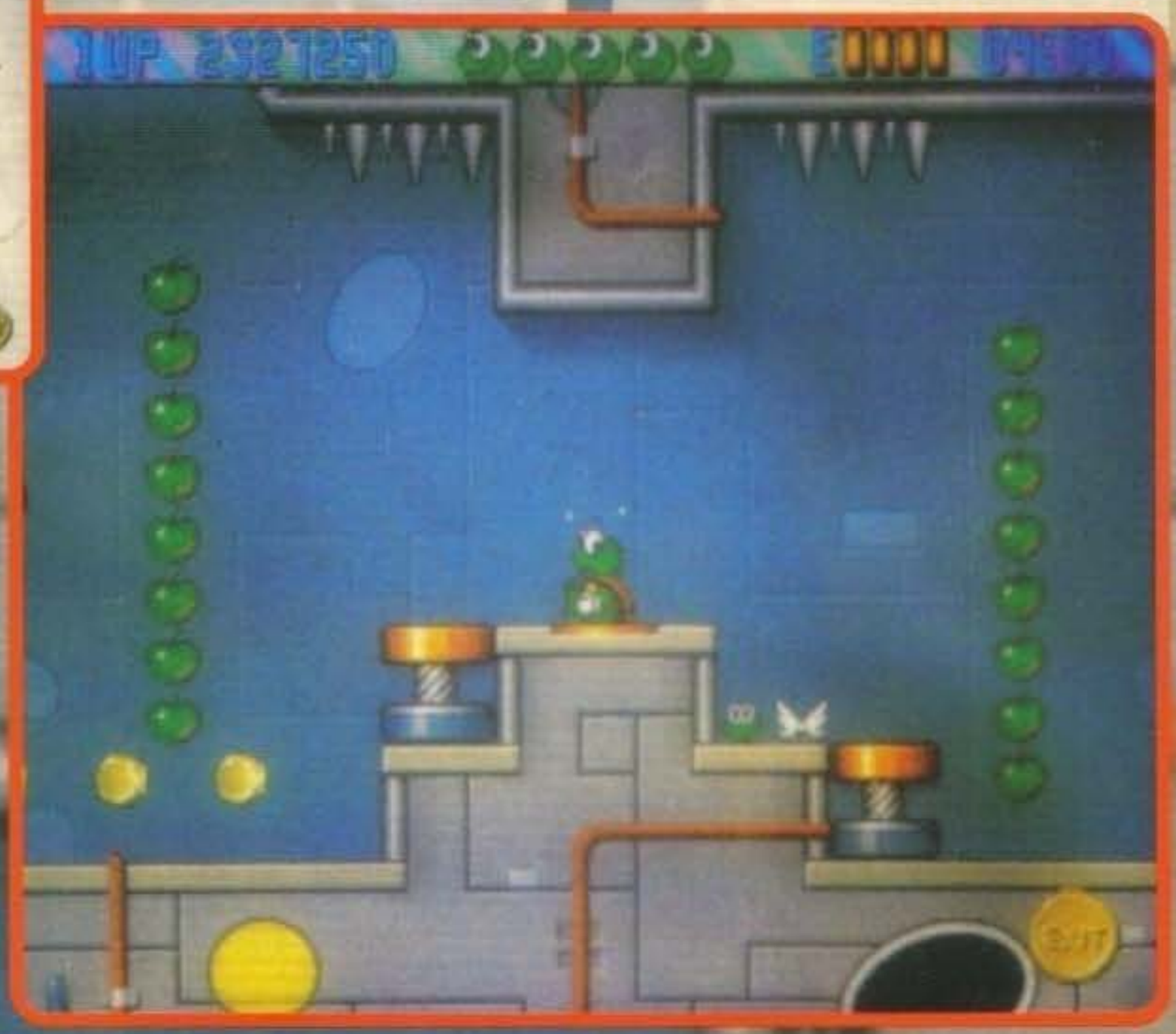
per miracolo da un normalissimo ranocchio si trasformò in una superrana accessoriata perfino di mantello rosso. A questo punto inizia la vostra ricerca disperata della strega cattiva, per sconfiggerla, sbarazzarvi così dell'incantesimo e liberare naturalmente la vostra bella (guarda te cosa si fa per amore...).
Questa sostanzialmente è la storia e, come detto, viene illustrata dalla presentazione contenuta in un dischetto a parte (ah! tra parentesi i dischetti sono tre, compreso quello della presentazione, e se avete un drive esterno, come già era successo per Body Blows, niente cambio dischetti).
Stavamo dicendo comunque dell'inizio della vostra disperata ricerca, ebbene, questa sarà attraverso cinque mondi suddivisi ognuno in quattro livelli, e sono: la foresta, il castello, il luna park, la piramide egizia e il polo sud. Ma non è finita, completati questi cinque dovrete affrontare un livello particolare per poter arrivare



E finalmente! Il secondo titolo più atteso di quest'ultimo periodo è arrivato e questa volta si tratta di un capolavoro colossale!!!

sulla luna in vista della battaglia finale. Quest'ultimo è un vero e proprio mondo suddiviso anch'esso in quattro livelli, mentre quello speciale... è lui... o non è lui... è lui... o non è lui... ma certo che è lui: è l'unico, impareggiabile, inossidabile, indistruttibile Project-F: il livello speciale alla Project-X. Ora, detto questo, provate un po' a indovinare cosa vi aspetta alla fine del gioco? Right! Ve la dovrete vedere con quella stregaccia schifosa e la sua malefica scopa a scoppio.
E anche questo l'ho detto, mmh... ah sì un po' di aspetti del gioco. Allora, come detto, ridetto e risaputo Superfrog è un platform, anzi, è "IL" Platform (mi esalta, sa di potere...) strutturato su un totale di ventiquattro livelli classici più uno shoot'em up. Per portarli a termine dovrete raccogliere un numero sufficiente di monete, affinché l'uscita di ognuno di questi si apra, dovrete inoltre trovare la succitata uscita (che a volte non è mica tanto semplice), superare quel minimo di enigmi che vi si porranno davanti, nonché fare secchi, quando possibile, altrimenti evitare, quel godziliardo di animaletti ed esseri strani che incontrerete lungo il vostro tortuoso cammino.

Il personaggio principale, manco a dirlo, è l'amico superrospo che già per i cavolacci suoi è in grado di fare dei salti mica da ridere; a vostra disposizione avrete comunque una serie di bonus che vi faciliteranno i compiti. E sono: la mitica palla rimbalzina, definita dal manuale spada distruttiva, utile per accoppare i nemici volanti; le ali che vi permetteranno di volare; la pillola dell'invisibilità con relative conseguenze (i nemici non vi beccano); la leggendaria bottiglia di Lucozade (vi ricarica di energia); la pillola di re-inizio (non me ne vogliate a male, sul manuale c'è scritto così)(questo non l'abbiamo tradotto noi, come quello di Assassin. NdMax) che vi permette di ricominciare da dove l'avete raccolta in caso di morte; nonché, infine, le pillole relative all'aumento (verde) o alla diminuzione (rossa) della vostra velocità. Per quanto concerne i livelli l'unica cosa che mi rimane da dire riguarda le mappe di ognuno. Dunque, il primo livello di ogni mondo ha una mappa complessiva mediamente grossa e l'uscita è abbastanza



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

facile da raggiungere, le mappe successive invece sono enormi e man mano che i livelli passano (due, tre e quattro) l'uscita è sempre più difficile da trovare. Può capitare inoltre di raggiungere l'uscita senza aver raccolto un numero sufficiente di monete (in basso a destra c'è il contatore), in questo caso sarà sbarrata e sarete costretti a tornare indietro e a completare la vostra collezione. Alla fine di ogni livello inoltre potrete scegliere se aggiungere al vostro punteggio i bonus extra calcolati dal tempo rimasto, le monete e i frutti raccolti, oppure se giocarli alla slot machine nell'intento di incrementare ulteriormente il vostro punteggio, potrete scoprire il codice per poter ripartire da quel livello, o magari vincere una vita extra, insomma, un po' di tutto. Quasi mi dimenticavo che le opzioni all'inizio del gioco prevedono appunto la possibilità d'inserire il codice del livello da cui si vuole partire, di scegliere il livello di difficoltà (facile o normale), il numero delle vite (tre, cinque o sette) e c'è anche la possibilità di salvare la propria tabella dei record. I vari aspetti relativi alla struttura di gioco ci sono tutti, quindi non mi rimane che passare a quelli tecnici analizzando prima la presentazione, poi Project-F e quindi il resto. Dunque, come detto la presentazione ricorda molto un cartone animato (per il tratto e per i colori), è ben animata, fa schiattare dalle risate, è accompagnata da dei buoni effetti sonori e dalla classica canzoncina che si usa nel narrare le fiabe (ve ne accorgerete a tempo debito). La risoluzione usata per tutto il gioco è la 320 per 256 in semioverscan e i colori usati variano dai classici trentadue ai meno classici sessantaquattro (in modalità half-brite). La grafica è estremamente pulita (Rico sei un mito!), le animazioni sono buffissime, molto ben fatte e lo scrolling è perfetto e veloce. Notevole inoltre lo sfondo di Project-F, è veramente d'effetto.

Passando infine al sonoro abbiamo delle colonne molto simpatiche (ottima quella del livello egizio, ndMA) e d'atmosfera e degli effetti estremamente validi (Allister colpisce ancora!) durante tutto il gioco, con delle scelte azzeccatissime sotto ogni punto di vista.

Beh, dunque, ho detto tutto, non mi rimane che rimandarvi ai vari commenti, sperando che siano meno discordi rispetto a quelli della recensione di Body Blows...

Super Shin

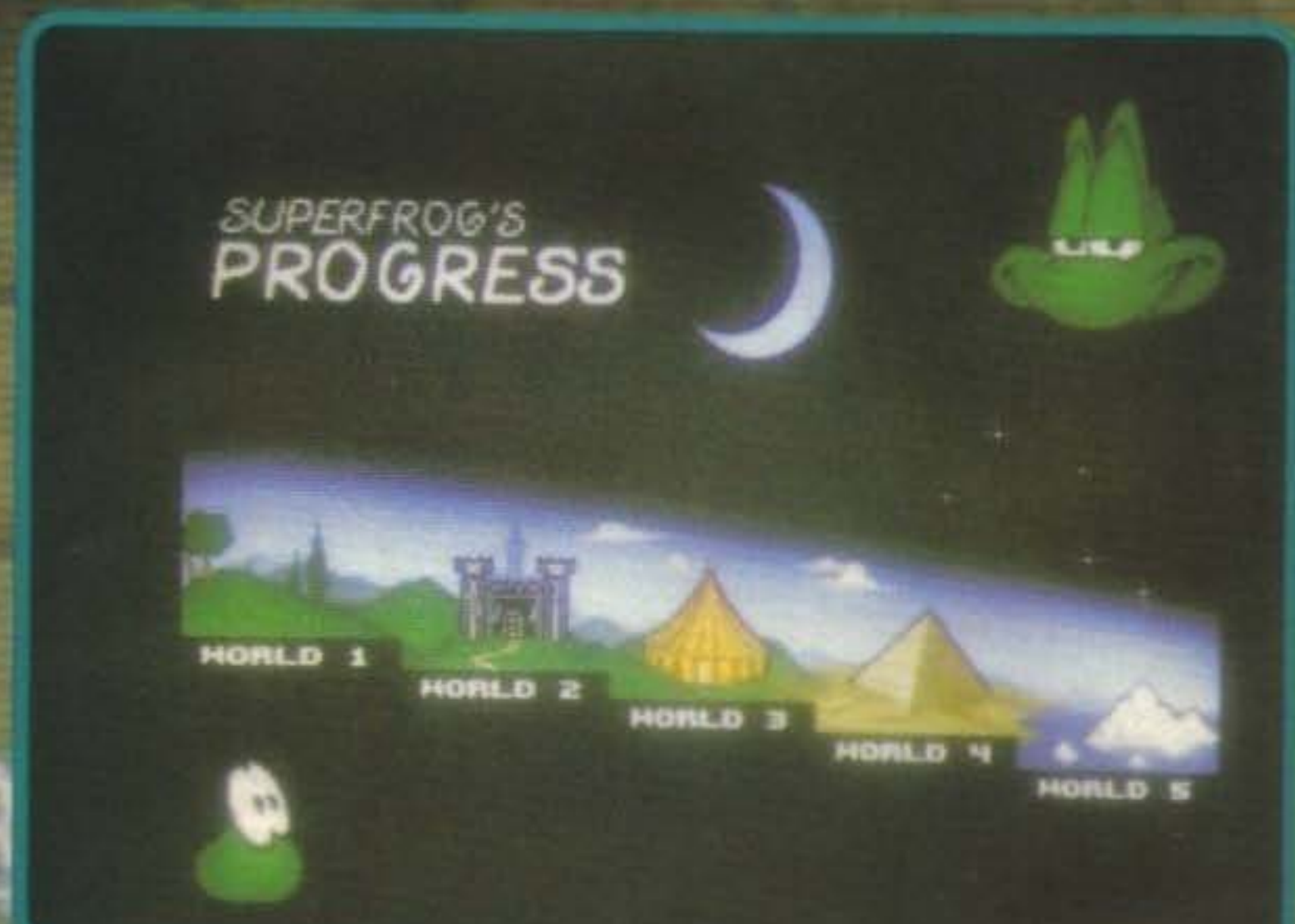
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I mondi di SU

LA FORESTA



IL CASTELLO

BDM

Come ormai di consueto il Team 17 ha tirato fuori dall'Amiga un vero "must", eccellente dal punto di vista grafico (Rico è sempre Rico!) e sonoro, senza lasciare nulla al caso, ma proprio nulla!
Partendo dalla struttura di gioco molto facile e immediata, Super-Frog riuscirà a catturare la vostra attenzione per un sacco di tempo grazie all'incredibile giocabilità avvalorata dall'ottimo controllo del personaggio e dalla presenza di interessanti sottogiochi come Project-F e la Slot Machine, entrambi realizzati in modo impeccabile; non dimentichiamoci poi la vastità di ogni livello e la presenza di decine di passaggi segreti. Le animazioni iniziali di Eric Schwartz sono poi un vero e proprio tocco di classe; unico appunto la solita mostruosa difficoltà di alcuni livelli, ma ormai penso che ci siate abituati...

LUNA PARK

L'ANTICO EGITTO

IL CIRCOLO POLARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERFROG

TEMPO DI BONUS

Alla fine di ogni livello è possibile incrementare il proprio punteggio con una simpatica slot-machine.

SCONTRO FINALE

RAF

Signori, ci troviamo d'avanti al miglior platform game di tutti i tempi (per Amiga naturalmente). Lo aspettavo da quasi un anno ormai, le svariate preview promettevano un gioco sensazionale, ma mai e poi mai avrei pensato a una "roba" del genere; grafica, giocabilità, sonoro e addirittura l'introduzione iniziale sono da Oscar. Un gioco assolutamente stupendo, che non può, non deve mancare a nessun possessore di Amiga, anche se in casa ha solo RPG.

Max

Visto che ognuno, o quasi, ha detto la sua non voglio certo essere da meno. Sfortunatamente non ho ancora avuto il tempo di giocare a SuperFrog, come al solito qui a lavorare sono sempre e solo io mentre gli altri si divertono (ok, ok, ritiro tutto, avete ragione ho esagerato), ma da quanto ho potuto intravvedere attraverso la moltitudine di teste che ostruivano il monitor mi sembra il platform più "pulito" e giocabile che abbia mai avuto modo di vedere.

SULLA LUNA

Nuke

Grande, non ho altre parole per descrivere questo gioco. Sebbene io non ami molto questo genere di programmi - dove la violenza è parecchio limitata - devo ammettere che mi sono veramente divertito a giocarci. Già da tempo avevo la netta impressione che i platform per Amiga stessero sempre più diventando "consolisi", ora ne ho la conferma. Se possedete un Amiga non potete non acquistare SuperFrog, sarebbe come avere una Ferrari senza la benzina. A buon intenditor poche parole...

Amiga

Yeppa! Yoppa! Gaudio! Tripudio! Superfrog è il massimo, a mio parere il miglior platform in assoluto su Amiga. Meglio di Zool, di Fire and Ice, di Jim Power e di tutto il resto. Ok! Non c'è il parallasse (ma non c'era neanche in Zool) e se proprio vogliamo andare a cercare il pelo nell'uovo non ci sono i mostroni di fine livello (c'è solo lo scontro finale con la strega cattiva), tuttavia la giocabilità è ai massimi livelli, non c'è alcun rallentamento, lo scrolling è perfetto e la velocità di gioco estremamente elevata, la difficoltà è calibrata in maniera perfetta e la longevità è assicurata (voglio proprio vedervi a finirlo...). Non è "troppo" spettacolare, ma è l'apoteosi di una programmazione perfetta e, aspetto fondamentale, si lascia giocare in una maniera a dir poco assurda. Ne sono veramente entusiasta!

TMB

Se qualcuno aveva solo lontanamente pensato a un calo di qualità in seguito all'uscita di Body Blows, ha sbagliato e di grosso; questo Superfrog è galattico, veloce, divertente e sopratutto dannatamente giocabile.

PROJECT - F

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITÀ:	☺	96%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE/MAXIS per PC

Se pensavate che la mente del mitico Alexei "Tetris" Pajitnov, potesse sfornare solamente aridi e inespressivi polimini, bhe, allora beccatevi questo suo nuovo simulatore di vol... ehemmm scusate, di acquario!

EL-FISH

Partendo dall'ormai leggendario Sim Earth fino ad approdare al più recente Sim Life, la Maxis si è sempre imposta come una software house in grado di rivoluzionare e in qualche modo di elevare quella che si potrebbe chiamare "l'etica" del video game. Ciò è stato possibile grazie all'ideazione di prodotti che, oltre a dimostrarsi qualitativamente molto curati, proponevano un tema base decisamente fuori dall'ordinario. Abbiamo infatti avuto tra le mani la possibilità di gestire città, colonie di formiche, di creare monti, fiumi, foreste e possedere i segreti dell'evoluzione delle vita sulla terra. A mio giudizio però il "bollino" di originalità se lo merita proprio l'ultimo nato in casa Maxis, El-Fish, un'incredibile realizzazione che vi darà la possibilità di creare un piccolo ecosistema acquatico casalingo: un acquario.

Come vi ho accennato all'inizio della recensione, il concept originale di questo straordinario El-fish è proprio di quel simpatico geniaccio di Pajitnov che, dopo aver dilettato mezzo mondo con il suo Tetris, torna ad affacciarsi nel mondo dell'informatica videoludica con un prodotto completamente differente (se impostassimo una proporzione sarebbe all'incirca così: Tetris sta ad El-fish come la redazione sta ad un luogo ordinato e splendente... tirate le vostre conclusioni), sviluppato nel corso degli ultimi due anni da un nuovo gruppo di programmatori sovietici chiamati Animatek.

Ci troviamo dunque di fronte a un nuovo genere di software creativo ideato per quella fascia di utenti che non amano alambiccarsi il cervello davanti al computer nel risolvere complicati enigmi, ma che intendono utilizzare il PC per esercitare il proprio gusto estetico abbinandolo alla passione per gli acquari. "Living Art" è il termine coniato dai programmatori della Animatek per descrivere in due parole il loro prodotto, fare cioè arte con degli organismi viventi, operando in loro delle mutazioni genetiche per renderli sempre più colorati e originali e in più ideare il loro habitat (nel nostro caso l'acquario). Ma andiamo con ordine. Inizialmente dovrete "prelevare", grazie all'icona "CATCH" del menu principale, i pesci dal loro ambiente naturale. Comparirà così sul vostro monitor una piccola cartina geografica che vi illustrerà i territori acquatici dove potrete catturare i vostri esemplari. Avrete così la possibilità di scegliere tra il mare, il fiume e il lago posizionandovi con il cursore del mouse sull'area geografica che più vi ispira. Questa icona si rivela di grande importanza in quanto la scelta del tipo di pesci condiziona anche l'ideazione dell'acquario: in altre parole se volete creare un piccolo ecosistema acquatico come si deve, non dovrete mai mettere un pesce marino in un acquario di acqua dolce. Già da quest'opzione vi renderete conto dei tempi di attesa incredibili a cui El-fish vi sottopone. Su un 386 a 40 Mhz senza coprocessore matematico per prelevare un solo pesce dal territorio prescelto ci vogliono circa tre minuti! Ma l'attesa si fa veramente estenuante quando decidete di animare un vostro pesce. La creazione delle animazioni non coinvolge purtroppo in nessun modo il giocatore in quanto è il computer che dopo un lunghissimo processo di rendering crea i 256 frame

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che permetteranno ai vostri pesciolini di guizzare agilmente negli acquari da voi ideati. Sempre su un 386 a 40 Mhz questa operazione richiede circa (GULP!!) tre ore, dicasi TRE ORE, per ogni pesce e fate il conto che per avere un acquario "decente" ci vogliono almeno tre speci differenti. No, no vi preoccupate l'eventualità di cadere in paranoia durante questo tempo è scampata grazie a una miriade di divertenti consigli che gli ideatori del gioco hanno inserito nel manuale. Ne volete un esempio?! Bha, tanto per cominciare potreste impararvi a memoria tutti i nomi, gli indirizzi e i numeri telefonici della vostra provincia, o farvi una versione di latino, o contare i pixel del vostro monitor, o recitare l'Amleto, partecipare a uno scavo archeologico oppure correre dal vostro rivenditore di fiducia a comprarvi un bel coprocessore matematico (mi sembrano quasi le scritte finali di Monkey Island 2!). Scherzi a parte, il processo di animazione richiede veramente un sacco di tempo (a meno che non possediate un

386 veloce con coprocessore o naturalmente un 486...), ma alla fine il risultato è veramente stupefacente, soprattutto se avete una Super VGA, VESA compatibile. El-fish vi da anche la possibilità di "incrociare" le specie che già possedete per ottenere nuovi esemplari sempre più belli e variopinti. Con l'icona "envolve" potrete quantizzare il "coefficiente di mutabilità" dei vostri organismi acquatici e vedere quindi come nel tempo essi cambiano sotto l'influsso di quelle che Darwin chiamerebbe spinte evolutive. La parte sicuramente più bella di El-fish è quella in cui dovrete realizzare il vostro acquario; inizialmente sarete abilitati a scegliere il fondale e lo sfondo tra 24 tipi differenti; in seguito i pesci, le piante, le rocce e vari tipi di legni che siamo soliti vedere negli acquari veri. Essendo costituita completamente da icone, l'interfaccia di interazione si rivela molto agevole e intuitiva e vi introduce con facilità al gioco vero e proprio. Per gli acquari marini avrete anche la possibilità di inserire nella vasca una miriade di conchiglie differenti, graficamente stupende che vi lasceranno sicuramente senza parole. Oltre a questi elementi classici potrete inserire nel vostro acquario anche dei simpatici gadget animati come forzieri che si aprono e chiudono, spaventosi teschi dalle cui orbite escono voraci murene o ancora piccoli cartelli di legno (chiaramente questi non animati) con sopra inciso

MR. TETRIS...

Non vi nascondo una certa emozione nell'aver parlato di persona con uno dei nomi più mitici della storia del software: Alexei Pajitnov, che ci ha mostrato di persona questa sua ultima creazione. Sulla sinistra compare anche Vladimir Pokhilko, co-autore di El-Fish.

"NO FISHING". Eh sì, ci troviamo senza dubbio di fronte a un prodotto che con un eufemismo potrei definire stravagante, una simulazione tecnicamente grandiosa con un grafica mozzafiato, ma che in termini di interattività si dimostra veramente inadeguato. Provate a immaginare: avete aspettato ore e ore per le animazioni dei vostri pesci, dopo la scelta del fondo e delle piante, delle roccie e di qualche gadget cosa farete? Non potrete fare altro che osservare attoniti (e senza dubbio estasiati) l'acquario da voi creato con i pesciolini che gironzolano per la vasca, le bollicine, magari un simpatico gatto che vorrebbe papparseli e tutto il resto. Ma allora il gioco dov'è?? Mi chiederete voi. Il gioco, o meglio il divertimento c'è se siete almeno un po' appassionati di acquari e di pesci tropicali altrimenti il mio consiglio è quello di andarvi a fare una bella vacanza in qualche splendente isola caraibica, per meditare e riposare. Ah, comunque non eccedete troppo nel riposo perché come diceva un noto saggio della Papuasia Nord Occidentale, chi dorme non piglia... pesci!

Daniele "Dielle" Lepido

Cosa dire di questa nuova simulazione firmata Maxis/Mindscape? E' un prodotto davvero particolare, realizzato con un'incredibile dovizia di particolari, ma che ha il grande difetto di non imporsi nè come una simulazione a tutti gli effetti, nè come gioco vero e proprio! In altre parole un appassionato di acquari troverà il prodotto sicuramente grandioso per quanto concerne la grafica dei fondali e le animazioni dei pesci, ma rimarrà probabilmente deluso dal fatto che una volta realizzato il progetto non potrà fare niente altro che ammirarlo. El-Fish infatti non propone nessuno dei veri problemi che si incontrano nel mettere in piedi un acquario vero, come l'alcalinità troppo elevata dell'acqua o le malattie che spesso e volentieri mietono i preziosi esemplari dei nostri acquari. Insomma Darwin si sarebbe divertito come un matto a giocare a Sim Life nel creare nuove forme di vita e nel tenerle sotto controllo geneticamente parlando, ma lo zio Antony FISH, vecchio lupo di acquario, dopo avere creato due o tre vasche si sarebbe subito stufato non potendone seguire i mutamenti dovuti all'estrema labilità dell'equilibrio biologico che ogni acquariofilo purtroppo conosce.

El-fish è un prodotto a mio parere creato sostanzialmente per stupire, un gioco da far vedere agli amici e dire: "guarda cosa è in grado di fare il mio PC!", ma niente di più. La configurazione minima richiesta è un 386DX possibilmente dotato di un coprocessore matematico e 4 mega di RAM. L'installazione sull'hard disk è d'obbligo, come del resto il mouse e la VGA. Graficamente le migliori prestazioni si ottengono però con la Super VGA con la risoluzione di 640X480 e i soliti 256 colori. Detto questo vi saluto e mi eclisso in uno dei nuovi "buchi neri" che si sono formati ultimamente in redazione a seguito di un potente risucchio interstellare causato dal nuovo Nutellax-Wing del nostro prode MA.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☹
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

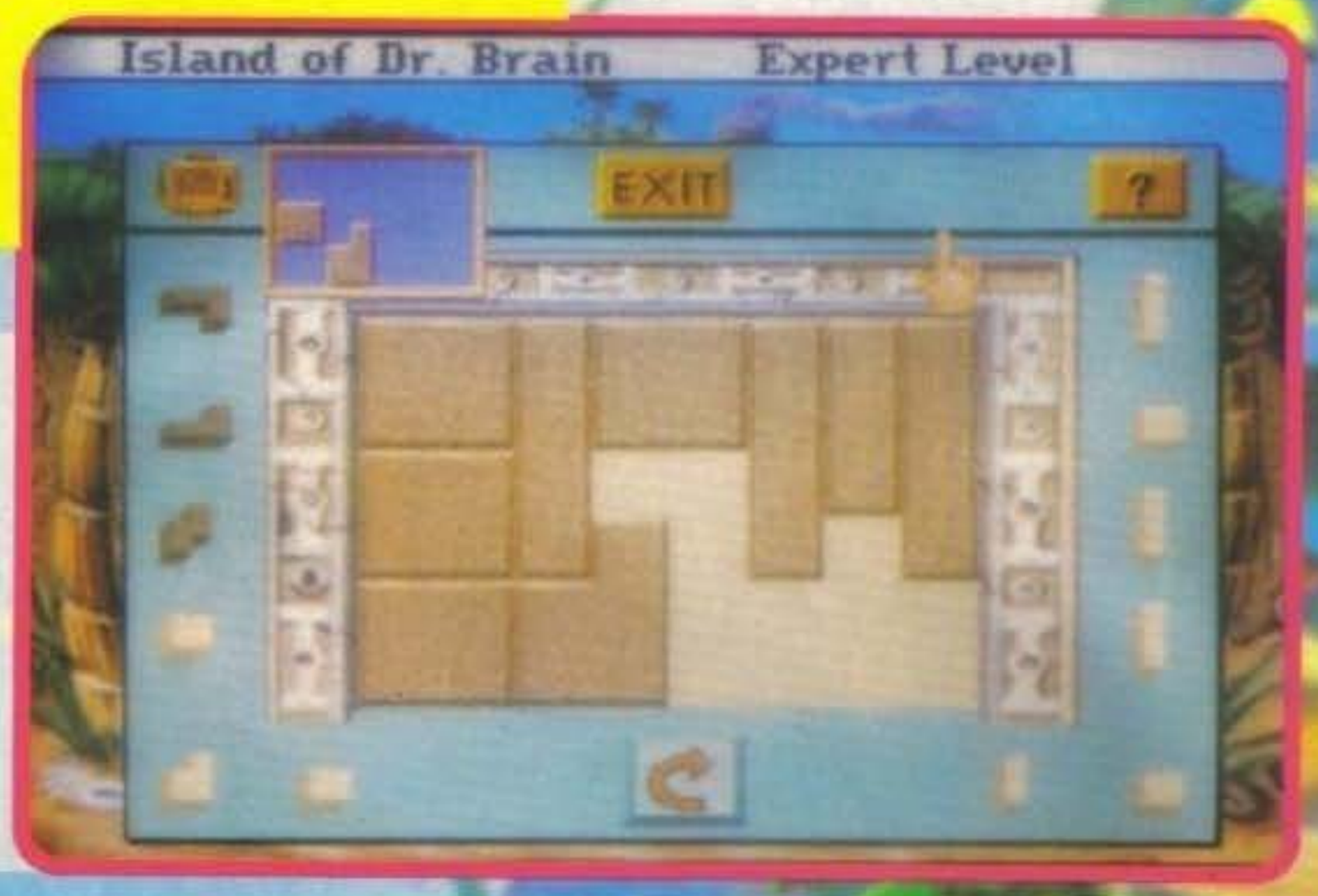
http://www.oldgamesitalia.net/

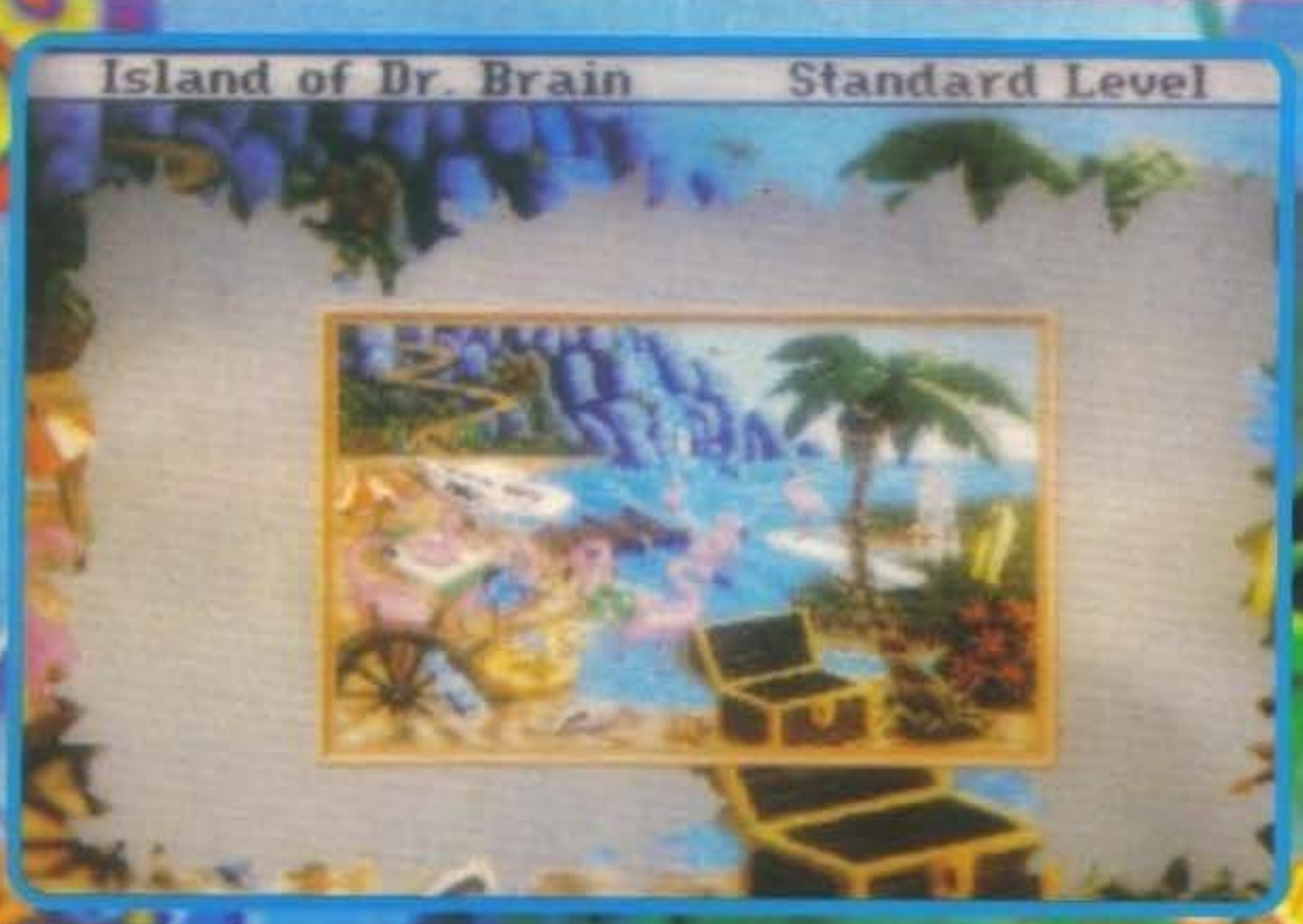
The Island of Dr. Brain

Dopo il discreto successo di The Castle Of Dr. Brain la Sierra ci riprova: un gioco strutturato sulle diverse materie scolastiche e basato sostanzialmente sulla logica.

È mio!

Well. Dopo che eravate usciti vivi e vegeti dal castello (fine della prima puntata), belli che pronti per tornarvene a casa, il famigerato Dr. Brain chiese di nuovo il vostro intervento. Qual'è il problema stavolta? Da qualche parte nell'isola che circonda il castello, è situata una speciale batteria, vitale per una delle invenzioni del professore. Inutile dirvi che dovrete andare in tale locazione, prendere la batteria e riportarla dal professore al castello (nooo!!! il castello nooo!!!). Il problema sostanzialmente è uno e uno solo, dato soprattutto il fatto che il luogo di dove si trova la batteria è noto e che sarà un comodo areoplano a portarvici, ed è il seguente: l'isola è piena di trabocchetti e marchingegni vari creati dallo stesso Dr. Brain. Di conseguenza i problemi che si vengono a creare sono uno) l'aereo non può atterrare e quindi dovrete paracadutarvi nella zona prescelta, e due) per tornare indietro dovrete farvela tutta a fette e di conseguenza dovrete risolvere tutti i puzzle che troverete lungo il percorso. I problemi, manco a dirlo, iniziano proprio qui e continueranno durante tutto il tragitto. A darvi man forte c'è comunque l'aiuto del manuale, estremamente completo sia per quanto riguarda le spiegazioni delle teorie che stanno dietro ai singoli puzzle, sia per quel che riguarda le tavole di riferimento per la risoluzione degli stessi (vedi pagine 97, 98, 99 e 100 del manuale, alias tavola degli elementi di chimica, tavola delle conversioni di misura, eccetera eccetera). Oltre che sul manuale potrete contare anche sull'ausilio di un'interfaccia piuttosto semplice da usare (la classica delle ultime avventure Sierra), nonché sull'aiuto di un'utilissima opzione "Hint" la quale vi fornirà delle indicazioni su come risolvere i puzzle. L'interfaccia





Avete presente i classici "puzzle", quelli composti da miriadi di microscopici pezzettini di cartone che puntualmente vi fanno impazzire perché manca sempre qualche pezzo oppure quelli di legno divisi in una trentina di tessere con una bella scritta sulla scatola "dai 3 ai 6 anni" e il proprietario di questo che puntualmente gongola e esclama felice "io l'ho risolto in solo due mesi!"? Bene! Quello che vedete nella foto è proprio un puzzle, con qualche animazione e con i pezzi di dimensione variabile (a seconda della difficoltà) ma pur sempre un puzzle. In qualsiasi momento potrete richiamare il disegno completo per avere un'idea di come procedere e... beh, è tutto.

Tetris! Beh, più o meno. In questo simpatico (nonché primo) giochino, dovrete riuscire a utilizzare una serie di pezzi squadrati (ce l'hanno un nome, e ha a che fare con "poli", ma più in là io non ci vado quindi lasciamo perdere) per riempire un'area rettangolare SENZA l'uso della violenza. Non è valido infatti cercare di spezzare i vari tocchetti per incastrarli dove non ci stanno, anche perché non sarebbe facile.

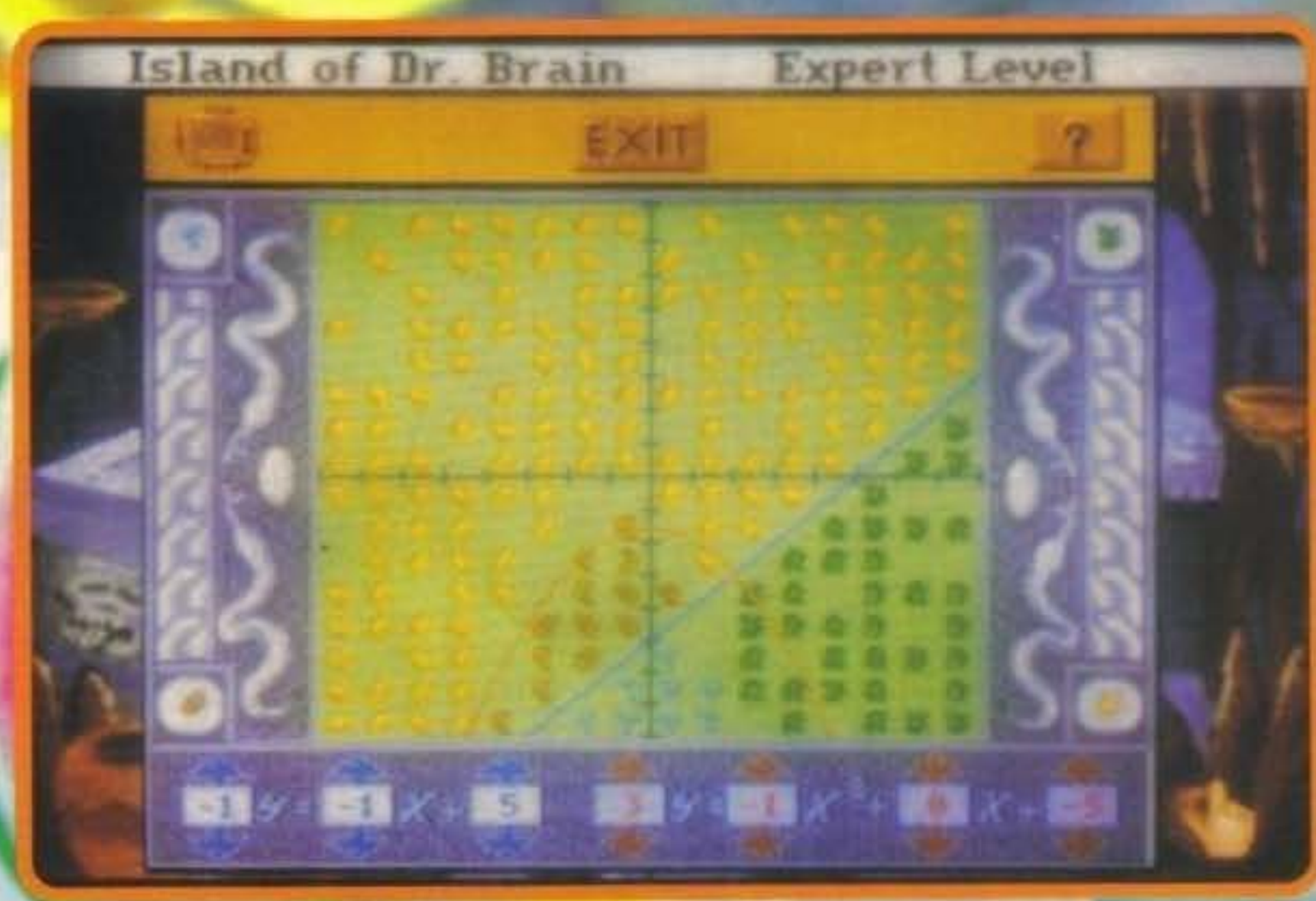
La torre di Hanoi! Più classico di così si muore. Quella specie di torre che vedete nella foto è costituita da una serie di dischi di varie dimensioni: scopo del gioco è di spostarla da un palo all'altro (dal sinistro al destro, qui lo vedete già risolto) un pezzo alla volta, avendo l'accortezza di non piazzare mai un disco più grande su un disco più piccolo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

comprende le seguenti opzioni: Look, Do, Item, Inventory, Controls, Help e Dr. Brain; che tradotte e spiegate significano: Guarda e Usa, su cui non ho niente da dire, Inventario (mostra gli oggetti in vostro possesso), Opzioni (clickando su questa di accede al solito menu di opzioni carica, salva, livello di difficoltà, eccetera), Aiuto (vi fornisce informazioni extra sulle altre icone) e Dr. Brain (vi fornisce delle informazioni generali sulla locazione in cui vi trovate). Concludendo non mi rimane che precisarvi le materie che andrete ad affrontare nella risoluzione del suddetto gioco, e sono: Arte, Musica, Matematica, Grammatica (Inglese), Lingue straniere (Francese, Tedesco e Spagnolo), Programmazione (che comprende Informatica, Elettronica e Sistemi (Analisi)), Genetica, Fisica e Chimica, oltre a naturalmente puzzle esclusivamente logici (sui quali però si può notare una notevole componente di Calcolo, Probabilità e Statistica); per un totale di ben ventotto puzzle completamente differenti l'uno dall'altro, tre livelli di difficoltà con il quale poterli affrontare e una randomizzazione totale che vi permetterà di rigiocarci decine e decine di volte senza ritrovare la stessa configurazione dei puzzle

Shin "The Brain"



Il vero scopo di questo gioco è quello di dividere i vari gruppi di scarabocchi colorati mediante delle linee. Quello finto invece è quelli di insegnare qualcosa su curve e balle varie: è possibile infatti arrivare alla soluzione di questo gioco semplicemente "a naso", persino al livello più cattivo (nella foto, siamo decisamente vicini alla soluzione - e senza fare nessun calcolo).

Schermata per la selezione di alcuni giochi.

PC

Non avendolo mai visto di persona ero convinto che Castle Of Dr. Brain fosse un'emerita cretinata per bambini dai due ai cinque anni. Ora che ho dovuto recensire il suo sequel mi sono dovuto ricredere: Island Of Dr. Brain è veramente interessante! E il suo predecessore non deve essere stato da meno. La struttura dei puzzle è realizzata veramente bene, comprende le più svariate materie e, soprattutto, è basata al 99% sulla logica (pensare... pensare... pensare...). I tre livelli di difficoltà e la randomizzazione dei puzzle assicurano varietà di situazioni e una discreta longevità. Tecnicamente è ben fatto, sia per quanto riguarda la grafica (molto pittorica) sia per il sonoro: ottimo il digitalizzato vocale se avete la Sound Blaster. Buone notizie per chi possiede ancora la EGA, è supportata anche questa scheda. Non è richiesta nessuna configurazione straordinaria (286 o più) e lo spazio occupato su Hard Disk è di soli quattro mega e mezzo. Due soli fattori potrebbero tenervi lontani dal comprarlo: uno) vivete solo per ammazzare alieni e non vi piacciono i puzzle; due) non sapete l'inglese. Due sole parole per definire questo gioco: semplicemente geniale!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 89%

EDUCATIVAMENTE SIERRA

Island Of Dr.Brain non è che l'ultimo nato della nuova collana educativa chiamata SIERRA DISCOVERY SERIES, e concepita espressamente per il pubblico più giovane. Gli altri titoli della collana comprendono il primo episodio del Dr.Brain (Castles Of), le due puntate di Eco Quest (la seconda delle quali, Lost Secret of The Rain Forest, recensita sullo scorso numero); il primo, e quindi questo suo seguito, sono orientati verso la logica, i secondi due verso l'ecologia. Rivolti a un target ancora più giovane (diciamo pure ai minori di dieci anni) ci sono altri tre giochi: Mixed Up Mother Goose; Mixed Up Fairy Tales e Alphabet Blocks, mentre per chi ricerca un'avventura facile e immediata la proposta è Pepper's Adventure in Time. Chiudiamo la carrellata con Turbo Science, sulla falsariga del Dr.Brain, solo che di difficoltà più abbordabile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se pensavate che l'ultraviolenza digitale fosse esclusivamente delegata alle possenti mani di nerboruti eroi con ascia e bicipiti spropositati, vi sbagliavate! La Loriciel ci vuole infatti dimostrare come anche il sesso debole non accetti debolezze... Magari non saranno esattamente i bicipiti, ma qualche cosa di spropositato c'è lo stesso.

ENTITY

La nostra storia inizia qualche secolo fa, quando un orribile demone di nome Entity riesce finalmente a scappare dalla sua dimensione e decide di venire a farci una visitina qui nel nostro universo; questo simpatico cucciolotto da appartamento, caratterizzato da quattro artigli per mano, pelle rossa e squamata, fauci bavose, un paio di ali e cattivi occhietti iniettati di sangue (qualità ormai standard per tutti i mostri che si rispettino), si era messo a risucchiare l'energia vitale di una manciata di sistemi stellari e, così facendo, si era inimicato il solito consiglio di saggi cosmici che controllavano quella parte di universo. Uno di questi in particolare, Milgram il Grande (che, si mormora, avesse una villetta con piscina di sua proprietà lì vicino), decise di intervenire e grazie alle sue elevate conoscenze magiche e i suoi poteri arcani, riuscì a battere e scacciare Entity da tutti i cinque mondi evoluti della zona, rinchiudendolo per sempre (come no!) dentro un monolito di scuro e indistruttibile marmo nero nel mezzo del pianeta Xeres; fortunatamente (per la Loriciel, ovviamente) la roccia non era in grado di resistere alla furia della bestia, e precisamente dopo un lungo secolo dalla sua sconfitta, Entity era nuovamente ad artiglio libero.

Dovendo in qualche modo intervenire per evitare l'estinzione delle loro razze, i membri del consiglio cercarono nuovamente l'aiuto di Milgram, ma nonostante i loro sforzi non riuscirono a trovarlo da nessuna parte; questi, diventato ancor più saggio con l'età, si era prontamente messo alla ricerca di un valoroso paladino che avrebbe portato a termine la missine al suo posto, ma a causa di uno sciopero generale di tutti gli eroi che protestavano per la scarsità di cheat mode in circolazione, dovette ricorrere ai sacri legami di sangue e chiedere aiuto a Anthemis, la sua stupenda e prosperosa figlioccia... Anche in questo gioco dovrete interpretare la parte dei buoni (o meglio della "bona", date un'occhiata alle foto!), controllando i movimenti di Anthemis e guidandola attraverso i cinque livelli in cui è suddiviso il gioco; in ognuno di essi la bella fanciulla dovrà trovare e raccogliere i tre pezzi che compongono lo scettro di Bismuth, un artefatto magico in grado di aprire portali interspaziali, con cui la nostra eroina (la donna, non la droga) potrà raggiungere il seguente pianeta. Per aiutarvi nella vostra impresa, il caro padre ha lasciato in ogni mondo tre pergamene che vi forniranno indicazioni sulla precisa posizione delle parti di scettro, ma purtroppo la lingua in essi utilizzata è a voi completamente ignota e sarete perciò costretti a interpretarli basandovi unicamente sui disegni; questi possono raffigurare sia i mostri che ne sono in possesso, sia alcuni particolari della specifica locazione in cui sono stati nascosti, il che vi aiuterà non poco durante la vostra ricerca. Quando finalmente avrete completato lo scettro, dovrete dirigervi all'estremità destra del livello e da lì verrete trasferiti direttamente nelle fauci del guardiano finale del pianeta; ognuno di questi è il custode di uno dei quattro cristalli di Erinwhe, e quando finalmente riuscirete a recuperarli tutti, verrete in possesso dell'omonimo e portentoso boomerang, l'unico artefatto in grado di eliminare una volta per tutte il flagello di Entity dal nostro universo.

Gironzolando poi in giro per ogni livello avrete occasione di trovare un fornito numero di bonus e oggetti che si rivelano spesso fondamentali per il compimento della vostra missione; così, oltre ai soliti elisir per ricaricarvi di energia (che, oltretutto, diminuisce col tempo a causa del "risucchio" di Entity), scudi per proteggervi momentaneamente dagli attacchi nemici e vite extra, troverete anche delle bacchette (simili a quelle cinesi ma molto più utili)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che creeranno nuove piattaforme o cambieranno il paesaggio in modo da permettere alla senoidale pulzella di raggiungere locazioni altrimenti irraggiungibili, spesso contenenti utilissimi oggetti. Un altro modo per raggiungere alcune recondite parti del mondo è utilizzare le porte di teletrasporto, che vi rimaterializzeranno in un altro punto del livello, o le ali di Baillus, che invece vi permetteranno di volare per una manciata di secondi; quest'ultimo oggetto magico deve essere però utilizzato cautamente, poiché il vostro roseo personaggio subisce un danno geometricamente proporzionale al tempo di caduta, e, per lo stesso motivo, dovete stare molto attenti quando saltate da piattaforma a piattaforma, in quanto può capitare che Anthemis perda l'equilibrio (cosa non difficile visto che il suo baricentro è evidentemente spostato in avanti) e caschi così rovinosamente nel vuoto o, ancor peggio, in oscure pozze d'acqua da dove non farebbe ritorno.

Inoltre è anche possibile recuperare dei power up per potenziare la vostra potenza di sparo; inizialmente sarete soltanto in grado di sparare raffiche singole di energia, ma raccogliendo le apposite icone potrete arrivare a lanciare fino a tre fasci di fuoco, raggi laser concentrati o portentosi fulmini elettrici che inseguiranno e colpiranno automaticamente ogni nemico che si trova a tiro. Tutta questa potenza d'attacco si rivelerà particolarmente utile contro l'orda animalesca che vi attaccherà senza tregua durante la vostra ricerca; benché alla fin fine il comportamento di ogni tipo di nemico sia alquanto simile in tutti i cinque mondi, le differenze grafiche sono notevoli e in sintonia con il pianeta stesso che si sta visitando. Così nel primo livello, quello preistorico, dovrete combattere contro pterodattili, brontosauri e un'infinità di dinosauri diversi che vi attaccheranno in volo o vi assaliranno lungo il cammino, fino ad arrivare al guardiano, un gigantesco tirannosauro evidentemente affamato; nel livello successivo vi ritroverete nelle montagne, combattendo contro strani draghi sputafuoco, api "chernobyliane" evidentemente troppo cresciute e "biobbosi" ammassi di gelatina verde che vi sputeranno dietro dell'acido, fino ad arrivare di fronte a un'immensa pianta visibilmente ostile che vi lancerà addosso un po' di tutto. Nel terzo mondo affronterete la foresta, luogo umido e paludoso, in cui si aggirano lombrichi lunghi qualche metro, cavallucci marini volanti e nugoli di zanzare, con a guardia un immenso ragno gigante pronto a tesservi un colpo mancino; nel livello seguente entrerete in un'oscura cava di pietra dove orribili esseri notturni attenteranno alla vostra incolumità e dove si aggira un tremendo cane che non si limiterà soltanto a ruggirvi contro. Eliminato pure quest'amorfo nemico verrete finalmente in possesso del fatidico boomerang già citato e sarà così giunta l'ora di inoltrarsi nell'ultimo misterioso pianeta, l'apocalisse, dove finalmente avrete l'occasione di combattere ed eliminare una volta per tutte Entity; fatto (fuori, si intende) anche questo avrete finito il gioco e liberato la galassia dai demoni... Per lo meno fino a quando "mamma enty" non deciderà di scoprire perché il suo piccolo pargoletto non gli scrive più (ma questa è un'altra storia).

Luke

Amiga

Uno dei più grandi difetti in cui cascano la maggior parte degli arcade-adventure è la spasmodica ripetitività degli avvenimenti: quando ogni oggetto è sempre nascosto nello stesso punto e lo si recupera rifacendo sempre le stesse mosse e, ancor peggio, ogni nemico è sempre nello stesso posto e attacca sempre nello stesso modo; in questi casi il desiderio di riprendere il gioco in mano e ricaricarlo diventa sempre più vacuo fino ad azzerarsi.

Sotto alcuni aspetti Entity soffre di questa sindrome di "ciclicità perpetua", visto che la parte più divertente è sicuramente l'esplorazione e la ricerca, e questa viene esaurita ogni volta che portate a termine con successo un livello, poiché i pezzi di scettro sono sempre nello stesso posto ad aspettarvi e il percorso diventa inevitabilmente ripetitivo; fortunatamente però sia la ben dosata difficoltà, sia l'inevitabile curiosità che vi attanaglia sin dall'inizio, senza contare le qualità della protagonista, sapranno calamitare la vostra attenzione e vi spingeranno a continuare. E' vero che ripartire ogni volta dal primo schermo è a tutti gli effetti un incubo non indifferente e che i combattimenti con i nemici non sono molto impegnativi o coinvolgenti (anche a causa dello scarso controllo che avete sullo sprite principale), cosa questa che contribuisce a infondere la certezza che la partita seguente riuscirete ad avanzare e portare a termine anche il prossimo mondo, avvicinandovi così sempre di più alla fine del gioco; purtroppo questa giunge un po' troppo in fretta (visto che si può continuare la partita addirittura cinque volte), e quasi sicuramente una volta finito non ci giocherete più troppo volentieri. Per concludere definirei Entity un gioco interessante anche se purtroppo decisamente ripetitivo.

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	79%

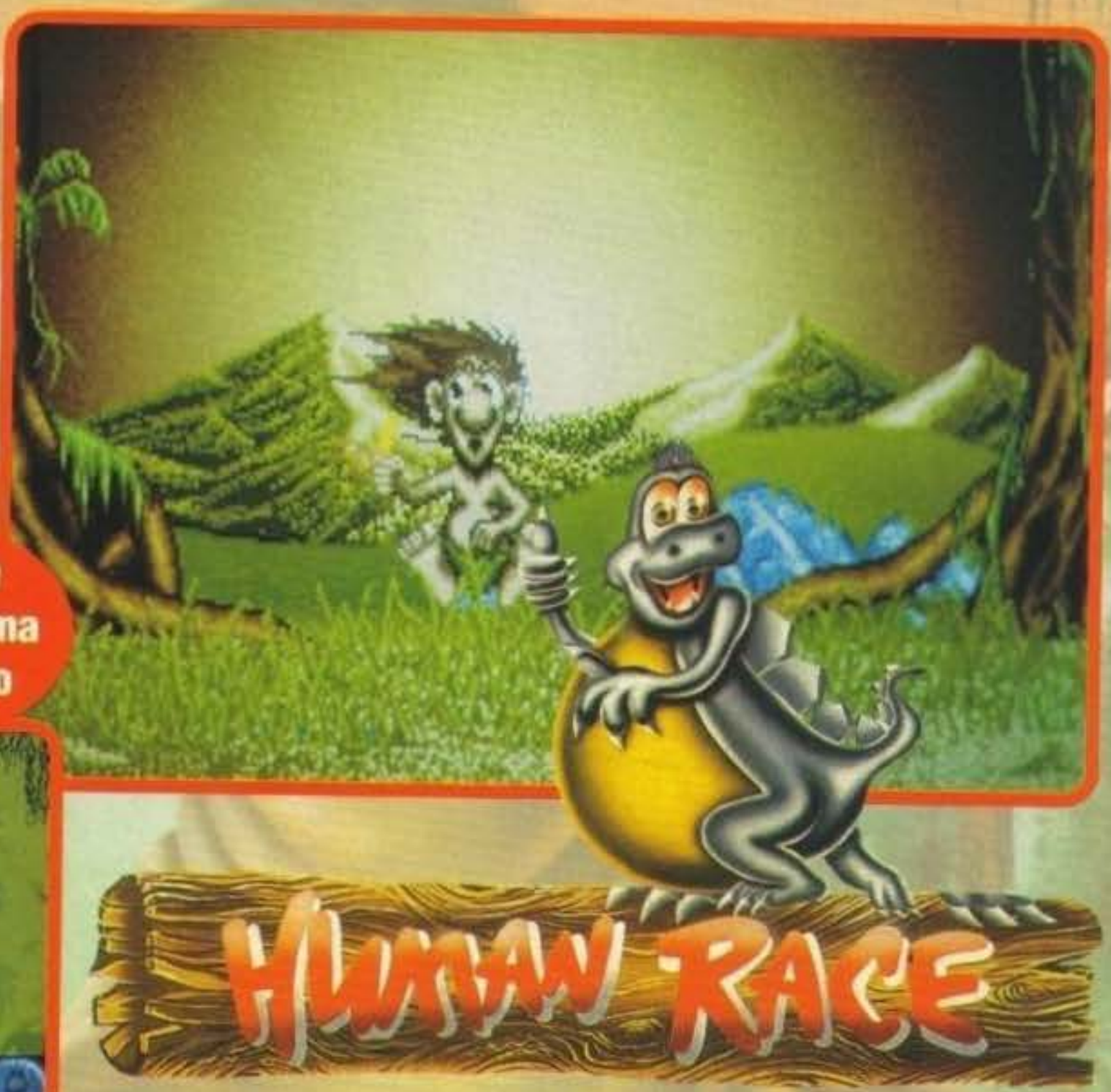
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Siete dotati di una mastodontica pazienza? Avete una fotografia stile Santino sul cruscotto del dinosaurico Chuck Rock e relativo marmocchio? Vi sentite dei primitivi? La parola Giurassico vi fa venire in mente casa vostra? I casi sono due: o non ci siete più con la testa, oppure avete giocato troppo a Humans...

Manuale e programma in italiano



Centinaia di migliaia di anni fa, facevano capolino sulla faccia della terra degli esseri stranissimi dotati, udite udite, di: due braccia, due gambe, e una faccia talmente stupida da fare impallidire persino Baudo (guardare la copertina della confezione per credere). Questi omuncoli si espandevano a macchia d'olio, alla ricerca di nuove fonti di sopravvivenza, e a tempo perso giocavano con il più grande board-game della storia: il Jurassic Classic!

Questo immenso gioco faceva dilettare le meschinissime creature, chiamate in gergo umani, tanto da distogliere la loro attenzione dalla loro principale attività: l'evoluzione.

Fatto sta che una creatura, cattiverrima e semi onnipotente chiamata MA (come definireste una persona che per prestarvi Lionheart, vi ricatta chiedendovi in cambio le vostre cibarie dopo che non mangiate da sette ore?) aprì i cieli, squartò la terra, si fece una grassa risata e con una voce roboante intimò ai poverini: "Andate ed evolvetevi, altrimenti non giocherete mai più al vostro patetico Gioco dell'Oca!" - "Ma non si chiama così! ", ribatterono le creaturine, "Non fa niente" - disse Lui - "tra un paio di milioni di anni si chiamerà così! ". E con un gesto rapido si intascò pedine, tabellone, dadi, lasciandoli senza il loro più grande divertimento.

Con un boato fragoroso MA sparì e gli Umani rimasero soli soletti e con una grande voglia di riscattare il loro passatempo preferito, perciò si armarono di buona volontà, delle loro pelli di orso per i lavori pesanti, e intrapresero senza troppe remore il lungo e periglioso cammino verso l'evoluzione...

Dopo questa rivisitazione delirante della storia, passiamo a qualche cosa di più serio. Vi ricordate lo strepitoso successo riscosso qualche tempo fa da Humans? Sì? Beh, Human Race - The Jurassic Levels, come si può facilmente intuire dal titolo, ne è il seguito, o meglio una sorta di data disk che i programmatori della Mirage hanno deciso di sviluppare come "rapido responso alla marea di lettere ricevute da tutto il mondo che imploravano livelli aggiuntivi" (cito testualmente dalla lettera per la stampa allegata nella scatola).

Dopo questa "leccata" clamorosa, ci troviamo di fronte alla confezione vera e propria il cui contenuto sembra, di primo acchito, quello di alcune lettere che arrivano sovente qui in redazione contenenti carte di Mars, biglietti del tram, scarabocchi e chi più ne ha più ne metta. Ecco, la scatola di Human Race è proprio così visto che una volta aperta ne fuoriesce di tutto: puzzle per minorati mentali, lo strepitoso board-game Jurassic Classic, delle caricature bizzarre di cartoncino e tante altre demenzialità del genere. Accantonate queste amenità passiamo al gioco vero e proprio. Human Race non necessita in alcun modo del-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'originale Humans e presenta ottanta nuovi incredibili e cervellotici livelli su tre dischetti pieni zeppi di dati (e ve ne accorgerete quando lo caricherete!). Lo scopo del giocatore è quello di guidare una tribù di uomini preistorici attraverso questi innumerevoli livelli con lo scopo di scovare nuove invenzioni, eliminare membri di tribù nemiche, salvare membri della propria tribù, difendersi dall'attacco di mostri preistorici... e riuscendo, allo stesso tempo, a far sopravvivere un numero di umani indicati all'inizio del livello (in stile Lemmings, tanto per intenderci). Disseminati per questi ultimi si possono trovare oggetti fondamentali e primordiali, come lance, torce, corde e ruote di pietra (avete presente il mitico BC: Quest for Tires?)(e chi se lo dimentica! NdMax) che possono essere utilizzati dagli Umani nelle maniere più disparate. I personaggi possono svolgere, come nel primo capitolo, delle azioni base, indicate dalle rispettive icone, come raccogliere oggetti o formare delle scalette umane. Quando un personaggio acquisisce un nuovo oggetto tra quelli succitati, il pannello delle icone si amplierà, dando la possibilità di svolgere altre azioni, come lanciare, saltare (se si è in possesso di una lancia) alla Bubka, brandire un arma in segno di difesa, incendiare (indovinate un po' con quale oggetto). Adesso vi chiederete se in un'epoca così avvolta nelle superstizioni, in riti propiziatori e altre menate del genere non esiste la magia: la risposta è si. Infatti qua e là nei livelli faranno la loro apparizione dei misteriosi personaggi mascherati definibili come stregoni: non leggono il futuro nei fondi del tè, non danno i risultati delle partite di calcio (o perlomeno non li danno esatti: uno di questi mi aveva assicurato che il Milan avrebbe vinto contro la Juve in quel di Milano. Ah! Ah! Ah!)(Moller-Moller-RobyBaggio! E' stata l'unica giornata di vera gloria in tutto un campionato, ma sono quelle partite che non si dimenticano... Dedicata a tutti i tifosi rossoneri. NdMax), non fanno malocchi, ma fanno miracoli. Avete bisogno di una lancia? Oppure di una ruota? O magari di una corda? Vi serve tutto? Ma come, con i prezzi d'oggi? Come dite? Non volete pagare? Allora basta rivolgersi ai piccoli Maghi di Arcella del Giurassico, in grado, su richiesta, di fare materializzare l'oggetto di cui avete bisogno in cambio di semplice... Hem... vita umana da sacrificare, ovviamente, all'omniscente creatura che risponde sempre a nome di MA (per favore metti giù lo spiedino, Marco!). Il completamento del livello deve essere effettuato nel minor tempo possibile, cercando di raggiungere lo scopo indicato all'inizio del livello da frasi spesse volte sibilline, non dimenticandosi mai di tenere d'occhio il numero di Umani necessari, visto che se durante il livello ne dovesse morire qualcuno, verrà rimpiazzato da un altro, ma solo, come dicono nelle promozioni, fino ad esaurimento scorte. Semplice no? Ah, dimenticavo! Dopo aver fatto tutto questo, è necessario anche cercare il "traguardo", indicato da una mattonella rossa incastrata nel fondale naturale. Che possiate vincere la gara verso l'evoluzione, non tanto per voi e la vostra soddisfazione di avere completato un difficile puzzlegame, ma per quei poveretti di preistorici che privati del loro gioco potrebbero passare a ben altri tipi di divertimenti, inventando i computer (?!?) e giocare con i videogiochi anche se con il rischio di diventare improvvisamente epilettici... E poi non vorrete dare queste soddisfazioni a Ma, no?

Andrea"MAO"Della Calce

Prima di tutto una considerazione che non c'entra niente con il gioco... Come è possibile che Max mi appioppi sempre qualcosa che abbia a che fare con preistoria, dinosauri, cavernicoli, ecc....? Lasciamo perdere e passiamo ad esaminare questo nuovo prodotto dell'Imagitec Design, verso il quale vi dico subito di avere qualche riserva. Allora, la grafica è molto curata con personaggi abbastanza "cartonosi", per essere un platform/puzzle game, la musica ottima con un ritmo tribale veramente accattivante (divertente anche se un po' scopiazzata dal primo Chuck Rock, con la banda di cavernicoli che suona un fantastico motivo funky). A prima vista Human Race ha tutte le carte in regola per entrare nei classici pur essendo una semplice evoluzione del suo predecessore, ma appena lo si esamina attentamente saltano fuori parecchi dubbi:1) l'accesso ai dischi a volte è troppo lento e non è supportato da un drive esterno, per cui il gioco diventa subito poco immediato; 2) sarà che non è il mio genere di giochi, però ho trovato piuttosto difficili già i primi livelli, figuriamoci quelli più avanzati. Queste sono cose che vanno un po' a scapito della giocabilità, anche se, per i più testardi a favore della longevità. Nel complesso Human Race è comunque un buon prodotto, forse un po' astruso per i principianti dei puzzle, ma sicuramente un'ottima sfida per gli appassionati del genere. (Scusa Max, dove hai messo la mia clava? Come? Non me la ridai più fino a che non ti faccio le preview di Jurassic Park e Chuck Rock 3? Aaaaarrrrgggghl)...

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/BETHESDA SOFTWORKS per PC

WAYNE GRETZKY HOCK

Bethesda Softworks? Un nuovo nome nel campo del software videoludico? Wayne Gretzky Hockey 3? Un nuovo gioco di hockey su ghiaccio? Quale casa di software lo pubblicherà in Europa? Che ci volete fare, queste sono le grandi domande che un uomo prima o poi si deve porre...

Capitolo primo: Bethesda Softworks, questa sconosciuta... Distribuita in Europa dalla US Gold si tratta in effetti di una casa che vanta al suo attivo un discreto numero di prodotti già sul mercato: oltre ai precedenti simulatori "su ghiaccio", vi ricordo l'interessante NCC Basketball e l'ottimo Terminator, il cui seguito (Terminator 2069) è uscito proprio in questi giorni e dovreste trovare recensito all'interno del numero.

La Bethesda Softworks è comunque una divisione della Media Technology Limited, nota società di elettronica/informatica americana; il team che ha lavorato a questo prodotto è composto da circa venticinque persone, tra le quali c'è lo stesso Wayne Gretzky, più innumerevoli tester.

Una cosa che vi segnalo dalla prima apertura del manuale, a parte la completezza dello stesso, è un chiaro messaggio da parte della SPA (Software Publisher Association) nel quale si legge che, essendo la Bethesda Software membro di questa associazione, chi riproduce illegalmente un gioco originale può essere salassato con multe fino a cinquantamila dollari, con il rischio di beccarsi pure cinque anni di galera. Almeno in america, evidentemente, sembra che la pirateria software si combatta con i fatti e non solo con le parole. Capitolo secondo: Wayne Gretzky Hockey 3, questo sconosciuto... Celebre campione ultrapagato di hockey a parte, non ho avuto modo di vedere e giocare i suoi due predecessori (ambedue di medio-discreta fattura, ndMax), ma da quanto ho potuto leggere nel manuale entrambi avevano la fase arcade strutturata con una vista dall'alto e uno scrolling orizzontale. Ebbene, in WGH3 questa visuale è stata mantenuta, ma non è più la sola, essendocene anche un'altra: in tre quarti con scrolling orizzontale. Quest'ultima è sicuramente più spettacolare, anche se vi avviso subito della necessità d'avere un numero di MHz molto elevato (diciamo da 25 in su) altrimenti giocare sarà un'agonia, a parte questo o avete un mega di memoria espansa oppure non ci giocate proprio (almeno in questa modalità, l'altra non richiede niente di particolare). Lasciando un attimo da parte la fase arcade veramente valida, è evidente come il prodotto sia completo sotto ogni punto di vista, possedendo infatti una fase manageriale altrettanto ben fatta e una serie di opzioni che coprono ogni aspetto concepibile dell'hockey e di una sua valida simulazione: dal colore della tenuta, alle tattiche, alle statistiche e tutte quelle opzioni che modificano relativamente lo svolgersi di una partita (tempo, possibilità di risse, falli, difficoltà, eccetera eccetera). Capitolo terzo: le regole, queste sconosciute. E per chi non le conosce, per il momento, tali rimarranno. Siate comprensivi, lo spazio è quello che è, devo scrivere un altro godzillardo di cose, e nel manuale ci sono anche quelle. Per chi proprio non sa niente al riguardo vi riassumo brevemente che si gioca in sei per squadra (compreso il portiere) e che da un certo punto di vista assomiglia al calcio, ovvero vince chi fa più goal alla squadra avversaria.

Capitolo quarto: la fase arcade. Quello che c'era da dire di più rilevante al riguardo l'ho già anticipato nel secondo capitolo, anche se adesso devo aggiungere un palo di cosette. Per quanto riguarda il metodo di controllo sono previsti sia il mouse sia il joystick sia la tastiera e tra questi l'unico che sconsiglio è proprio il mouse, con il quale giocare risulta abbastanza scomodo. Altra caratteristica è data da una serie animazioni (molto ben fatte) che spuntano fuori quando fate un goal oppure quando avete commesso un'infrazione o quando scoppia una rissa, e

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KY3 EY3

altre cose del genere. Capitolo quinto: la fase manageriale e le opzioni. All'inizio del gioco, nel menu principale, c'è un pannello di controllo strutturato ad icone con il quale è possibile modificare alcune opzioni. Queste spaziano dalla scelta dell'arbitro alla lunghezza degli incontri, dalla presenza più o meno dei rigori alla scelta della vista dall'alto o di quella da tre quarti, dai combattimenti (vedi risse) alle opzioni di salvataggio e caricamento dati, per arrivare, infine, alla scelta di usare sempre lo stesso giocatore durante tutto l'incontro o invece di usare l'opzione più classica, quella in cui si prende automaticamente il controllo del giocatore in possesso di palla (del dischetto) o di quello più vicino alla suddetta se sono i giocatori avversari ad esserne in possesso. Si può entrare inoltre negli spogliatoi della propria squadra e scegliere di conseguenza le opzioni relative a quest'ultima (colore della tenuta, se far allenare il computer e voi giocare solamente, o viceversa, che tipo di controllo usare (joy, mouse o tastiera), il livello di difficoltà (dalle scuole superiori al professionismo), le tattiche da usare, il nome dei giocatori e dell'allenatore, rivedere i replay delle azioni più belle, vedere le caratteristiche dei vari componenti della squadra e le rispettive performance e, insomma, proprio tutto di tutto... manca solo il numero di capelli che ha in testa il presidente della squadra)(solo perché è completamente calvo... NdMax). Relativamente alle vostre scelte potrete quindi fare quello che più vi aggrada, spaziando da una fase prettamente arcade ad una totalmente manageriale passando per tutte le possibili gradazioni. Tornando alle statistiche infine è possibile vedere anche quelle relative alle performance delle altre squadre che prendono parte al torneo e, naturalmente, anche quelle dei rispettivi giocatori. Capitolo sesto: caratteristiche hardware richieste. Per poter funzionare WGH3 richiede almeno un 286, una VGA/MCGA, 585 Kbyte di ram liberi più 512 Kbyte di memoria espansa e nove mega liberi su Hard Disk. Le schede sonore previste sono: AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MT-32, Roland SCC-1 e Roland SC-55; la configurazione comunque consigliata per giocare decentemente con la visuale da tre quarti è un 386 a 25 Mhz, un mega di EMS, una Sound Blaster e un joystick. Capitolo settimo: conclusione, questa sconosciuta. Ogni volta per chiudere, non definitivamente visto che si lascia spazio al commento, una recensione è un dilemma poiché si finisce per cadere sempre nella banalità più totale, con roba del tipo volete sapere com'è il gioco? Andate a leggervi il commento che segue... e visto che anche 'sta volta già l'ho fatto, beh, buon proseguimento di lettura.

Shin

PC

Quello che c'era da dire dal punto di vista tecnico-informativo già è stato scritto, e non mi sembra di aver tralasciato nulla. Data la completezza di opzioni e della struttura di gioco la longevità, per gli appassionati, è assicurata. Se poi a questo aspetto si aggiunge che la giocabilità della fase arcade è più che buona, anche per i non proprio fan del genere il gioco dovrebbe risultare più che appetibile. In definitiva l'apoteosi dei giochi di hockey per PC. Veramente bello, curato sotto ogni punto di vista.

TECNICA:	☺☺
GIOCABILITÀ:	☺
INNOVAZIONE:	☺☺
GLOBALE	90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUN CLUB®

PC
ARCADE/AZIONE

3D World Boxing	79900
3D World Tennis	79900
America Tail	89900
Arma Letale	49900
Bugbomber	49900
Captive	79900
Contraption	49900
C. Girl Poker*	69900
Crazy Cars 3	49900
Double Dragon	49900
Esp. Game 92*	69900
Europ. Champ. 92*	79900
Gods	49900
Leeds United pc3	49900
Mamma ho perso l'aereo	69900
Mamma ho p. 2	89900
Mario is Missing	99900
Ncaa Basket	79900
Nicky Boom	79900
Sleepwalker	49900
Street Fighter II	69900
Summer chall.	79900
Trivial Pursuit	79900
Winter Sport92	49900
Wrestling WWFII	49900
Zyconix	59900

SIMULAZIONE

Aces Pacific Vga	99900
Airbus A320	99900
Amazon	119900
Ancient art Sky	129900
Another W-.	79900
A.T.A.C.	99900
A-Train	99900
B 17 Flying F.	99900
Bushbuck *	89900
Campaign *	89900
Champ. Manager	59900
Civilization	99000
Comance Max.	119900
Cruise for a Corpse*	79900
Dark Helf	89900
Dominium	109900
Dragons L. 3	99900
Dune *	79900
Elvira 2 *	89900
F117A Nightawk	89900
F15 III	119900
F1 Grand Prix	109900
Falcon 3	109900
Falcon data disk	69900
GP Unlimited	79900
Gunship 2000	89900
Gunsh.2000 M.D.	69900
Hardball III	79900
Hurrier Jump Jet	109900
Hook *	69900
Jack Nickl. golf	89900
Jetfighter IIpc 3/5	79900
King's Q. V*	99900
King's Q. VI	119900
Laura Bow II	99900
Legend Kyrandia*	89900
L. S. Larry V	89900
Line in Sandp	79900
Lure of Temptress*	79900
Micropr.Golf	119900
Pacific Island *	79900
Police Q. 3	99900
Red Baron	99900
Saragon V *	69900
Sfide Invernali	79900
Sim Ant pc3/5*	89900
Sim Earth	89900
Sim Life	99900
Space Quest IV*	99900
Special Forces	99900
Task Force	139900
The Umans	59900
Manager *	79900

AMIGA
ARCADE/AZIONE

3D World Boxing	69900
3D World Soccer	69900
3D World Tennis	69900
Addams Family	39900
Bugbomber	49900
Califonia G. II	39900
Catch'em	49900
Cattivik (1 mb)	49900
Chaos Engine	59900
Contraptions	49900
Cover Girl Pok.*	49900
Crazy Cars3	49900
Euro Footb. C.	49900
Espana G. 92*	59900
Europ.Champ.92*	69900
Euro Soccer	49900
Hagar il terribile	49900
Humans*	59900
Joe & Mac Cav.	49900
Liverpool	49900
Nicjy Boom	69900
Nigel Mansel	59900
No second prize	49900
Omar Bridge	59900
Piracy	69900
Pool	69900
Reteel	39900
Robocop 3	59900
Robosport	59900
Simpsons	39900
Sleepwalker(1 mb)	39900
Smash	49900
Street Fighter II	59900
Striker (1 mb)	59900
Supercauldron	49900
Univer.Mons. 1mb	39900
Waxworks	79900
Winter Sport'92	49900
Wrestling WWFII	49900
Zool	49900
Zyconix	49900

SIMULAZIONE

Airbus A320 -1mb	99900
Another World	69900
Ashes of Empire	99900
Bushbuck *	89900
Campaign *	79900
Camp. Manager	49900
Civilization (1 mb)	89900
Cruise for a C.*	59900
Dylan dog *	69900
Dominium	99900
Dragons L. III	89900
Dune (1 mb) *	69900
Elvira 2*	79900
Grand Prix (1 mb)	79900
Gunship 2000	99900
Guy Spy	69900
Hook (1 mb) *	59900
King's Q. V-1 mb*	99900
Legend of Kiran.*	89900
Legend Valour*	109900
Lotus 3	59900
L. S. Lerry V	89900
Lure of T.(1 mb)*	69900
Megafortress 1 mb	69900
Police Quest 3	89900
Red Baron	89900
Sens. Soc. 92/93	69900
Sfide invernali	79900
Sim Ant (1 mb)*	89900
Tracon II	69900
[illegible]	79900
[illegible]	79900

C64
CASSETTA

Addams Family	29900
Arma Letale	29900
Bonanza Bros	29900
Crazy Cars3	29900
3D World Boxing	29900
3D World Tennis	29900
Double Dragon III	29900
Euro Football	29900
Euro Soccer	29900
Footb. Fortunes2	29900
Hook	29900
Int. Sport. Chall.	29900
Kick off II	29900
Outrun Europa	29900
Reteel	29900
Robocod	29900
Simpsons	29900
Street Figh. II	29900
Termonator 2	29900
Winter Sport'92	29900
Wrestling WWFII	29900

DISCO

Arma Letale	29900
Crazy Cars III	29900
3D World Boxing	29900
3D World Tennis	29900
Elvira 2	39900
Euro Soccer	29900
Footb. Fortunes2	29900
Hook	29900
Simpsons	29900
Street Figh. II	29900
Wrestling WWFII	29900

L'ECO - portafoglio con sole 1.000 lire!

per ricevere l'eco-portafoglio o l'eco-marsupio basta aggiungere 1.000 lire alla tua spesa. Se invece desideri ricevere lo zaino o la sacca, basta aggiungere 3.000 lire!

la linea ecologica Fun Club è 100% puro cotone.

NINTENDO
NES

Addams Family	115000
Battletoads	115000
Parasol Stars	115000
Captain Planet	105000
Days of Thunder	105000
Gauntlet II	105000
Caveman Ninja	115000
Hook	115000
Lemmings	115000
N. Zealand Story	115000
Rainbow Islands	115000
Roadblaster	105000
Robocop 2	115000
Robocop 3	115000
Smash Tv	115000
Wizards Warr. III	115000
Kick off	115000
Elite	125000
Super Turrican	125000
K.O. Boxing	115000
WWF 3 wrest.	115000
The Simpsons II	115000

TUTTI I PRODOTTI CON L'ASTERISCO HANNO PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

GAMEBOY

Addams Family	85000
Battletoads	85000
Days of Thunder	80000
Dr. Franken	80000
Gauntlet II	80000
Marble Madness	80000
Paperboy II	75000
Parasol Stars	tel.
Prince of Persia	80000
Sneaky Snakes	80000
The Simpsons II	80000
Turrican	75000
Super Kick off	80000
Wrestlmania 2	80000

PC LINE
UTILITY IN ITALINO

3D Constr. Kit 2	99900
Algebra pc3/5	169000
Autoroute Express Europa	169000
Chimica 1 pc3/5	199000
Chimica 2 pc3/5	199000
Ensemble 1.2pc5	349000
Ensemble 1.2pc3	349000
Fisica 1 pc3/5	169000
Fisica 2 pc3/5	169000
PC Auto	169000
PC Cosmos	169000
PC Uomo	169000
PFS Wind. Works	199000

Con ogni PFS macchina fotografica in omaggio !!

COME ORDINARE

TELEFONA ALLO **0332/820439**

COMPILA IL MODULO D'ORDINE E INVIALO PER FAX AL SEGUENTE NUMERO: **0332/222689**

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI IL MODULO D'ORDINE A:
FUN CLUB SRL
VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO - VA
Pagherai in contrassegno al postino.
(c/c postale n° 17590217)

MODULO D'ORDINE

Cod. cliente _____ Cognome _____ Nome _____
Via _____ n° _____ CAP _____
Località _____ Prov. ____ Tel. _____ / _____

TITOLO	COMPUTER	QT.	PREZZO

Spese di spedizione (per spedizioni celeri si può richiedere il servizio corriere) Lit. 5.000
Desidero ricevere ☐ portafoglio ☐ marsupio ☐ zaino ☐ sacca
(contrassegnare con una crocetta l'oggetto desiderato - non più di uno per ordine) Lit.

Firma (di un genitore se minorenne)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

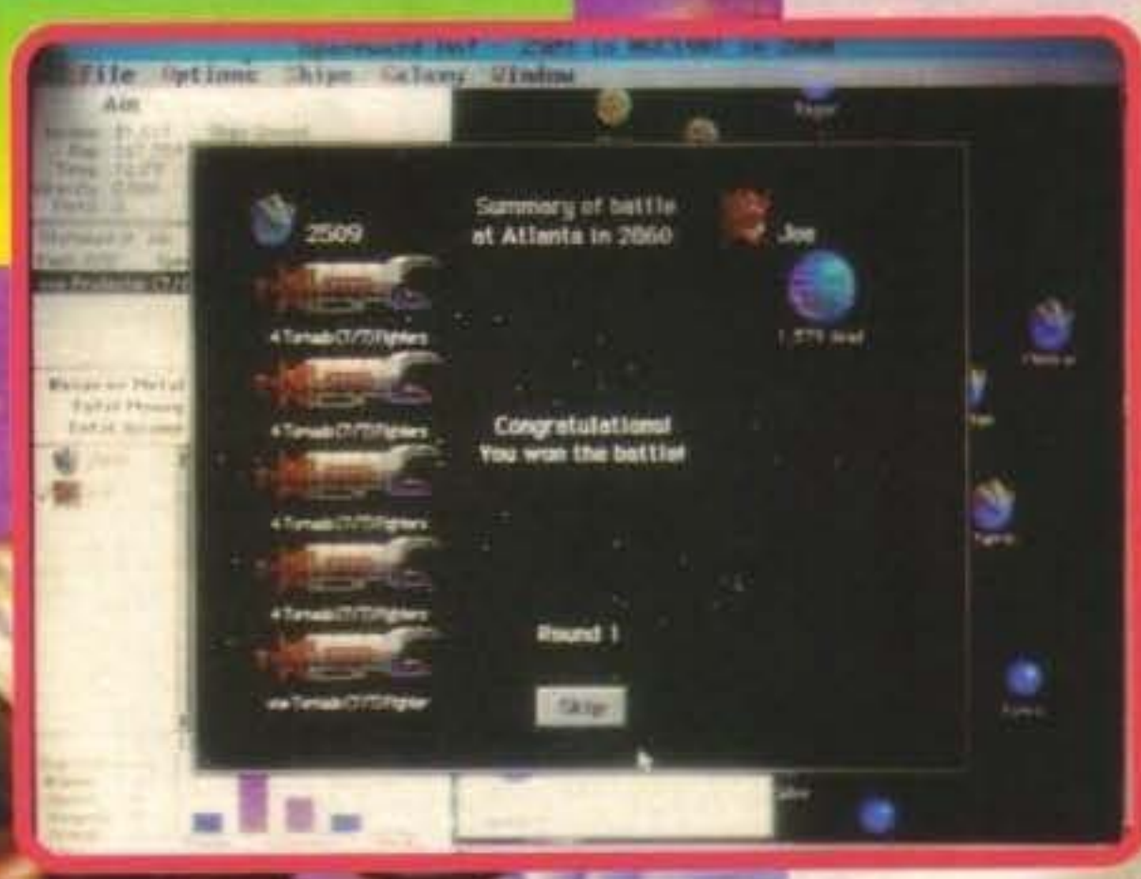
http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/NEW WORLD COMPUTING per PC

SPACEWARD HO!

Siete cowboy dello spazio! Non ci credete? Non vi sentite pronti per pigliare al lazo interi pianeti? Non volete assaggiare la sella di un'astronave diretta nelle viscere della galassia? Peggio per voi!

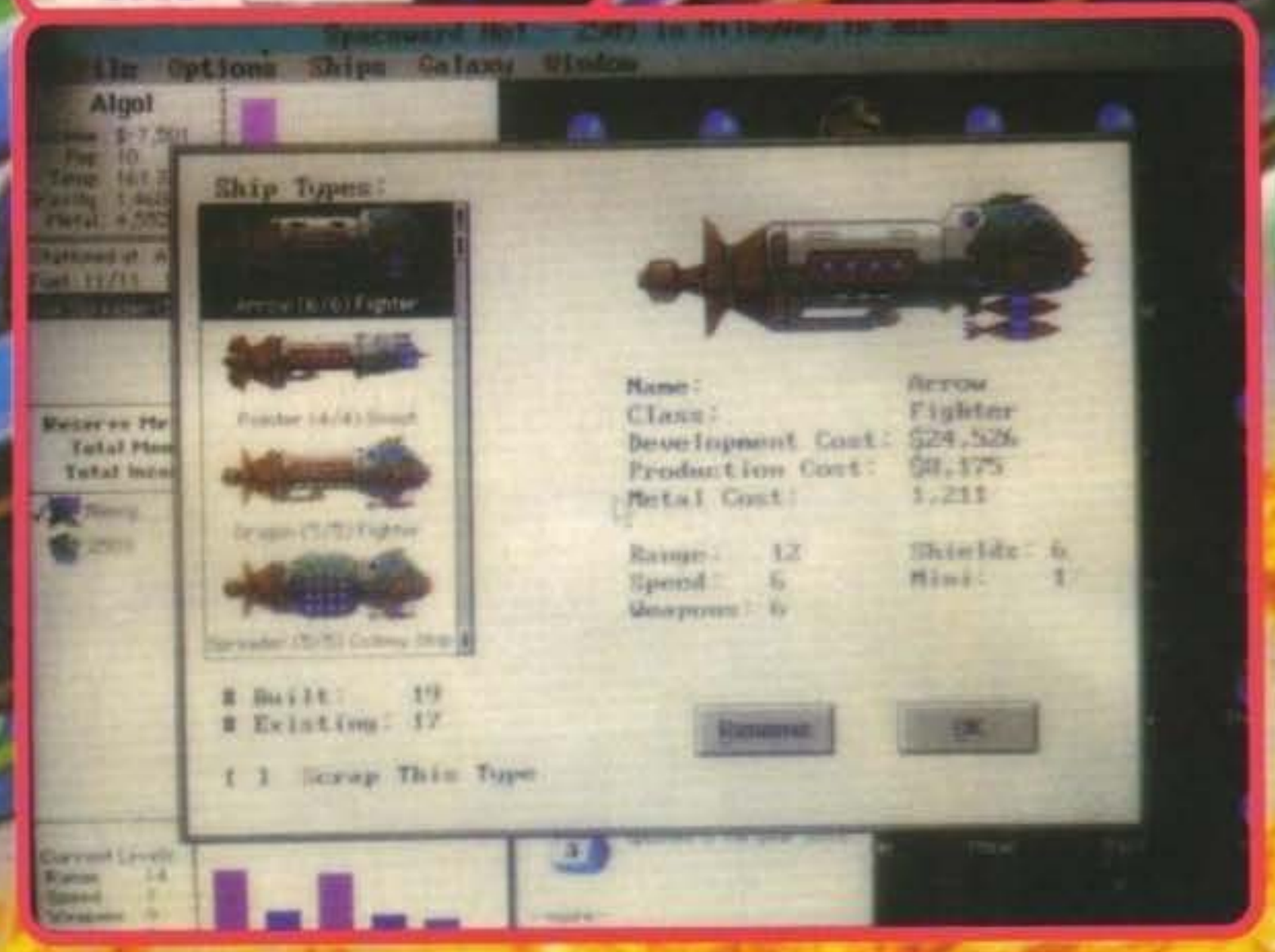
Per i ventisei lettori che mi sono rimasti fedeli continuerò la storia, ma solo per loro: dopotutto, gli infedeli avranno già voltato pagina. Dicevo, questo è un gioco di cowboy spaziali, ma molto tra le righe. In realtà potete pensarlo come una specie di Star Control, in cui c'è una galassia scaturita dal potere digitale del vostro PC che aspetta solo di essere colonizzata da diversi cowboy dello spazio in gara. Come tipo di gioco siamo sul gestionale avanzato, nel senso che tutto è dedicato a strizzarvi per benino le cervella. Il gioco funziona in rete, permettendo di coinvolgere nello stesso conflitto giocatori umani via cavo e/o belve digitali pilotate dal vostro scatolone di chip.



E arriviamo al soggetto: che c'entrano i cowboy? Niente, assolutamente niente. Gli elementi cowboy nel gioco sono le grida campionate da bovaro texano che accompagnano il moto delle astronavi, oltre a qualcosa nella forma delle stesse e alle icone usate per rappresentare i personaggi. A parte questo, però, è tutto normale.

Le partite iniziano creando una galassia nuova di zecca secondo numerosi parametri a vostro scelta, e quindi Picci assegna ai giocatori un pianeta. Scopo del gioco: invadere e spodestare tutti gli altri giocatori. All'inizio la galassia contiene un agglomerato di pianeti su cui non sapete un riverito tubo: usando le risorse di soldi e metallo a disposizione dovete costruire astronavi di quattro tipi a vostra scelta: da esplorazione, da combattimento, da colonia e da difesa. Vi spetta decidere l'allocazione dei fondi tra i vari pianeti che possedete, e quindi alle varie categorie di ricerca scientifica, che vi permetteranno col tempo di avere astronavi sempre più ganze. I pianeti hanno i loro parametri fisici: gravità, temperatura e ricchezze minerarie: man mano che li visiterete scoprendo queste informazioni vi toccherà decidere quali colonizzare per generare future tasse, quali trasformare in miniere, e quali siano autentici cestini di spazzatura da dimenticare. Dovrete fare attenzione a non sprecare il metallo disponibile, ed essere pronti a smantellare le vecchie caffettiere per il riciclo di preziose materie prime. La vostra flotta col tempo si espanderà, e prima o poi sarete coinvolti in battaglie siderali con i vostri depravatissimi avversari, il cui esito dipenderà dal numero e dalla qualità delle astronavi in gioco (insomma, niente combattimento manuale). Il vincitore del gioco avrà il diritto di dare il nome a una nuova stella, che si potrà aggiungere alle partite future, mentre ai perdenti resterà solo la consolazione di un panino al gusto di polvere.

Willi



PC

Devo dire che la NWC fa sempre centro. Possiede una speciale ricetta per creare giochi sempre nuovi che invariabilmente mi tengono incollato allo schermo anche quando avrei ben altro da fare. Sotto questi auspici, l'ultimo nato della NWC (ossia questo) è un gran giochino di spadroneggiamento galattico,che vi dà pure il brivido perverso di far morire di fame i vostri stessi coloni, a totale discrezione di voialtri. L'impianto di gioco, l'appetibilità quasi immediata e la giocabilità a lungo termine, assieme all'ampia scelta di modi grafici (VGA o SVGA) e ai discreti effetti sonori sono tutti motivi di commendazione, ma aspettate: c' è un bel difettuccio. Precisamente, esso sta nella lentezza della grafica, che (tra l'altro) fa scorrere la mappa principale su un 486 in modo così nauseante da palesare la spudoratezza d'aver programmato il gioco in C o qualcosa di simile; aggiungete a ciò che la grafica sfoggia l'aspetto "fragile" caratteristico dei giochi compilati. Se non fosse stato per questo, avrebbe potuto essere un Top Score (nel suo genere, è chiaro), mentre così com'è sfiora per un pelo il bollino Star Player.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 88%

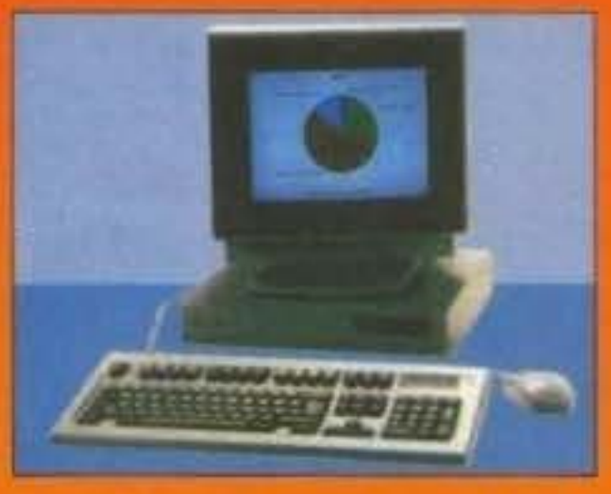
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.



COMPUTER STAKAR

386-SX 33 MHz hard disk 120 MB	1.534.000
386-DX 40 MHz hard disk 120 MB	1.859.000
386-DX 40 MHz hard disk 210 MB	2.153.000
386-DX 40 MHz hard disk 340 MB	2.719.000
386-DX 40 MHz hard disk 120 MB	2.317.000
386-DX 40 MHz hard disk 210 MB	2.511.000
386-DX 40 MHz hard disk 340 MB	3.077.000
486-DX 33 MHz hard disk 120 MB	2.911.000
486-DX 33 MHz hard disk 210 MB	3.105.000
486-DX 33 MHz hard disk 340 MB	3.671.000
486-DX2 50 MHz hard disk 120 MB	3.161.000
486-DX2 50 MHz hard disk 210 MB	3.375.000
486-DX2 50 MHz hard disk 340 MB	3.941.000
486-DX2 66 MHz hard disk 120 MB	3.502.000
486-DX2 66 MHz hard disk 210 MB	3.696.000
486-DX2 66 MH hard disk 340 MB	4.263.000

COMPUTER COMMODORE AMIGA

Amiga 500	419.000
Amiga 600	499.000
Amiga 600 HD 40 MB	799.000
Amiga 1200	799.000
Amiga 1200 HD 40 MB	1.099.000
Amiga 1200 HD 80 MB	1.499.000
Amiga 1200 HD 120 MB	1.899.000
Amiga 2000	999.000
Amiga 2000 HD 120 MB	1.699.000
Amiga 4000-30 3-8 hard disk 85 MB	2.595.000
Amiga 4000-30 3-12 hard disk 125 MB	2.795.000
Amiga 4000-40 3-12 hard disk 125 MB	3.995.000
Amiga 4000-40 3-20 hard disk 210 MB	4.295.000

COMPUTER COMMODORE CDTV

CDTV Computer System + Enc. Growler	1.199.000
Trackball ad infrarossi	179.000
Mouse	115.000
Tastiera	129.000
Genlock PAL	319.000
Scheda Scart	79.000
Caddy x2	39.000
Personal Ram Card 64 KB	195.000
Personal Ram Card 256 KB	575.000

COMPUTER COMMODORE PC

PC 386-SX 25-40 hard disk 40 MB	1.150.000
PC 386-SX 25-80 hard disk 80 MB	1.295.000
PC 386-SX 25-12 hard disk 125 MB	1.395.000
PC 486-SLC 25-40 hard disk 40 MB	1.440.000
PC 486-SLC 25-12 hard disk 125 MB	1.680.000
PC 486-25C 3-12 hard disk 125 MB	1.990.000
PC 486-25C 3-20 hard disk 210 MB	2.350.000
PC 486-33C 3-12 hard disk 125 MB	2.440.000
PC 486-33C 3-20 hard disk 210 MB	2.690.000
PC 486-66C 3-12 hard disk 125 MB	3.620.000
PC 486-66C 3-20 hard disk 210 MB	3.990.000

COMPUTER EUROSYS

Computer forniti con monitor mono 14" e hd 40 MB

386-SX EuroSys 33 MHz	1.330.000
386-DX EuroSys 40 MHz cache 128K	1.530.000
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	2.140.000
486-DX EuroSys 50 MHz cache 128K	2.690.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 128K	3.110.000

CONFIGURAZIONI SU MISURA

Prezzi da aggiungere al costo base

con secondo disk drive 3"1/2 da 1.44 MB	95.000
con secondo disk drive 5"1/4 da 1.2 MB	120.000
con scheda SoundBlaster Pro	320.000
con scheda SoundBlaster 16-ASP	525.000
diff. per SuperVGA 1 MB	65.000
diff. per SuperVGA Win. Accel. 16 mil. di colori	110.000
diff. per SuperVGA Local Bus VESA 16 mil.col.	230.000
diff. per SuperVGA S3 Accel. 16 mil. col.	380.000
diff. per mon. col. 14" 1024x768	310.000
diff. per mon. col. 14" 1024x768 Low Emission	510.000
diff. per mon. col. 17" 1280x1024 Low Emiss.	1.550.000
diff. per mon. col. 20" 1280x1024 Low Emiss.	2.980.000
con controller IDE cache 2.5 MB Ram (0,5 ms.)	380.000
differenza per hard disk 85 MB IDE 15 ms.	160.000
differenza per hard disk 125 MB IDE 15 ms.	305.000
differenza per hard disk 210 MB IDE 15 ms.	510.000
differenza per hard disk 340 MB IDE 12 ms.	865.000
differenza per hard disk 520 MB IDE 12 ms.	1.860.000
con controller SCSI	110.000
con controller SCSI cache 2 MB Ram (0,4 ms.)	750.000
differenza per hard disk SCSI 210 MB 15 ms.	830.000
differenza per hard disk SCSI 520 MB 12 ms.	1.890.000
differenza per hard disk SCSI 1 GB 11 ms.	2.990.000
con tape streamer 250 MB	730.000
differenza per cabinet minitower 4 posizioni	25.000
differenza per cabinet tower 5 posizioni	140.000
differenza per 2 MB Ram (solo per 286 e 386-SX)	65.000
differenza per 4 MB Ram (tutti)	215.000
differenza per 8 MB Ram (solo per 386 e 486)	510.000

STAMPANTI

Sakosha SL-80	475.000
Sakosha SL-95 color	625.000
Star LC-20	395.000
Star LC-24/20	650.000
Star LC-100 color	450.000
Star LC-24/100 24 aghi	595.000
Star SJ-48 InkJet	710.000
Star LC-24/200	820.000
Star LC-24/200 color	880.000
Commodore MPS 1230	315.000
Commodore MPS 1270	299.000
Commodore MPS 1550 color	415.000
Nec P20	699.000
Nec P30 136 colonne	899.000
Nec P60	1.190.000
Nec P70 136 colonne	1.440.000
Canon BJ-10EX	660.000
Canon BJ-20	795.000
HP DeskJet 500	875.000
HP DeskJet 500-C Color	1.160.000
HP DeskJet 550-C Color	1.625.000
HP LaserJet III-P	3.082.000
HP LaserJet 4	4.105.000
HP LaserJet 4-M	5.414.000
MicroLaser Plus 9 pag/min 0,5 MB Ram	1.899.000
MicroLaser Plus PS 9 pag/min 1,5 MB Ram	2.450.000
MicroLaser XL 16 pag/min 0,5 MB Ram	4.350.000
MicroLaser XL PS 16 pag/min 1,5 MB Ram	5.090.000
Epson LX-400 80 col. 180 cps 9 aghi	399.000
Epson LQ-100 80 col. 180 cps 24 aghi	539.000
Epson Stylus 800	819.000
Epson LX-850 80 col. 200 cps 9 aghi	640.000
Epson LX-1050 136 col. 200 cps 9 aghi	910.000
Epson FX-850 80 col. 250 cps 9 aghi	860.000
Epson FX-1050 136 col. 250 cps 9 aghi	1.050.000
Epson LQ-450 80 col. 220 cps 24 aghi	795.000
Epson LQ-570 80 col. 250 cps 24 aghi	840.000
Epson LQ-1070 136 col. 250 cps 24 aghi	1.190.000
Epson LQ-870 80 col. 330 cps 24 aghi	1.250.000
Epson LQ-1170 136 col. 330 cps 24 aghi	1.580.000
Epson LQ-1060 col. 136 col. 300 cps 24 aghi	1.880.000
Epson LQ-2550 col. 136 col. 600 cps 24 aghi	2.460.000
Epson EPJ-200 inkjet 136 col. 1 pag/min	2.250.000
Epson SQ-870 inkjet 80 col. 550 cps	1.410.000
Epson SQ-1170 inkjet 136 col. 550 cps	2.050.000
EPL-4000 laser 300 dpi 6 pag/min 0,5 MB	1.630.000
EPL-4100 laser 300/600 dpi 6 pag/min 0,5 MB	1.940.000
EPL-4300 laser 300/600 dpi 6 pag/min 1 MB	2.060.000
EPL-7500 laser 300 dpi 6 pag/min PS 2 MB	4.130.000

MULTIMEDIA

SOUNDMACHINE Soundblaster 2.0 + joy + cassa + 3 giochi	259.000
SOUNDBLASTER PRO DELLUXE La più venduta scheda audio musicale con bus ISA	325.000
SOUNDBLASTER PRO BASE MCA Scheda audio musicale con bus Microchannel (PS2)	549.000
SOUNDBLASTER PRO 16 ASP Nuova scheda con frequenza di campionamento dal 5 a 44.1 kHz a 16 bit	539.000
WAWEBLASTER Trasforma la Soundblaster in un sintetizzatore high-quality. Con software e drivers per Windows 3.1	449.000
MIDIBLASTER Modulo musicale Midi high-quality. Con software, clips musicali, cavi e alimentatore	485.000
SOUNDBLASTER MIDI KIT Adattatore Midi per Soundblaster + software	99.000
SOUNDBLASTER CD-ROM Lettore interno CD-Rom per Soundblaster con 2 CD	649.000
SOUNDBLASTER MULTIMEDIA KIT	999.000
SB MULTIMEDIA KIT EDU-TAINMENT	1.095.000
SB MULTIMEDIA CREATIVE KIT Kit Multimediali con: lettore CD-ROM, scheda Soundblaster, casse stereo, ecc. Varie configurazioni.	1.195.000
VIDEOBLASTER Scheda digitalizzatrice per PC. VGA con driver per Windows 3.1.	649.000
VIDEOBLASTER DEVELOPER KIT Set aggiuntivo per sviluppare programmi utilizzando la scheda Videoblaster	159.900
VIDI MEDIA PRO PLUS Scheda digitalizzatrice PC con ingressi VC e S-VHS supporta anche S-VGA 1024x768, software anche per Windows 3.1	949.000

Disponibili inoltre centinaia di altri articoli hardware e software pronta consegna. Richiedete il nostro catalogo gratuito

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/BETHESDA SOFTWORKS per PC

THE TERMINATOR 2029

Schwarzy è tornato. Ed è più cattivo che mai...

Tranquilli, tranquilli, non è uscito il terzo capitolo della serie Terminator, più semplicemente la Bethesda Softworks ha prodotto la sua personale versione di Terminator 2, che ricorderete essere stato convertito ufficialmente dalla Ocean in un arcade tutt'altro che esaltante.

Nel primo episodio vestivate i panni del Terminator o di Reese, il giocatore aveva l'arduo compito di trovare miss Connor e, rispettivamente, terminarla o salvarla prima che venga terminata; tutto questo in grafica vettoriale (peraltro molto ben disegnata e fluida) e con un sacco di piccoli pregi che avevano fatto del gioco un vero must per gli appassionati. Questo ideale seguito abbandona la grafica vettoriale e sfoggia un bitmap con vista in soggettiva (alla Eye of the Beholder), sfrutta i 256 colori e si presenta come uno shoot'em up molto carino graficamente e soprattutto super-accessoriato: una volta passato il debriefing (che come impostazione ricorda molto quello di Wing Commander), in cui vi si spiega che ci fate sulla Terra del 2029 e cosa dovete distruggere, c'è infatti la prima delle chicche, e cioè la scelta delle armi da montature sulla vostra armatura in titanio supercorazzato. Con la figura della vostra armatura in un riquadro dello schermo, potrete scegliere tra laser e lancia granate da applicare sulle spalle o sulle braccia (ci sono due spazi disponibili per ognuna di queste parti del corpo) e inoltre potrete dotarvi di un bel kit di pronto soccorso per curarvi eventuali (e molto probabili) ferite. L'altra chicca riguarda il combattimento: dopo aver vagato per qualche minuto lungo uno scenario apocalittico (in perfetto stile Terminator 2) pieno zeppo di macerie e contornato da lampi ed esplosioni di laser sullo sfondo, incontrerete i vostri primi nemici, che sono davvero sorprendenti. Tutte (o quasi) le macchine presenti nel film sono state riprodotte: Terminator, cyber-droidi decisamente letali, mine vaganti a ricerca termica, i terribili aerei che pattugliano la zona in cerca di sovversivi, insomma tonnellate di carne (oops, metallo) da macello per i vostri laser. Per ciò che riguarda il metodo di gioco è sufficiente rifarsi ad Eye of the Beholder, con i movimenti limitati però alle quattro direzioni base e con il combattimento risolto completamente in tempo reale e grazie all'ausilio del cursore come puntatore e mirino. Da notare la sequenza di animazione che vi gusterete quando verrete uccisi e soprattutto le utilissime postazioni in cui è possibile curarsi e ricaricare le vostre armi. No problemo!

Andy Orchesi

Beh, sarà che mi sono abituato troppo bene con gli Ultima Underworld o Legends of Valour, ma questo T2029 mi pare un po' troppo grezzo. Voglio dire: avere solo quattro direzioni in cui muoversi impedisce decisamente di avere una certa libertà d'azione, senza considerare che molte volte capita che il nemico che sta sparando è esattamente in una vostra zona "d'ombra" e per cui potete solo scappare per non essere arrostiti; poi lo scenario è molto interessante e ben fatto, ma tutto questo "scatt-scatt" non rende certo bene l'idea dell'atmosfera che si dovrebbe respirare.

Insomma, pur essendo giocabile e molto simile al film, mancano troppe componenti per farne un buon gioco: un po' di innovazione, di tecnica, di sonoro (è praticamente assente, anche con la Sound Blaster) avrebbero permesso, insieme alla splendida ambientazione, di attrarre orde di giocatori nei negozi per accaparrarsi una copia di T2029, ma così com'è sembra semplicemente un gioco incompleto, con un ottimo background sfruttato male. Consigliato solo a chi Terminator se lo sogna anche di notte.

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN GAMES/CRYO per PC CD-ROM

DUNE

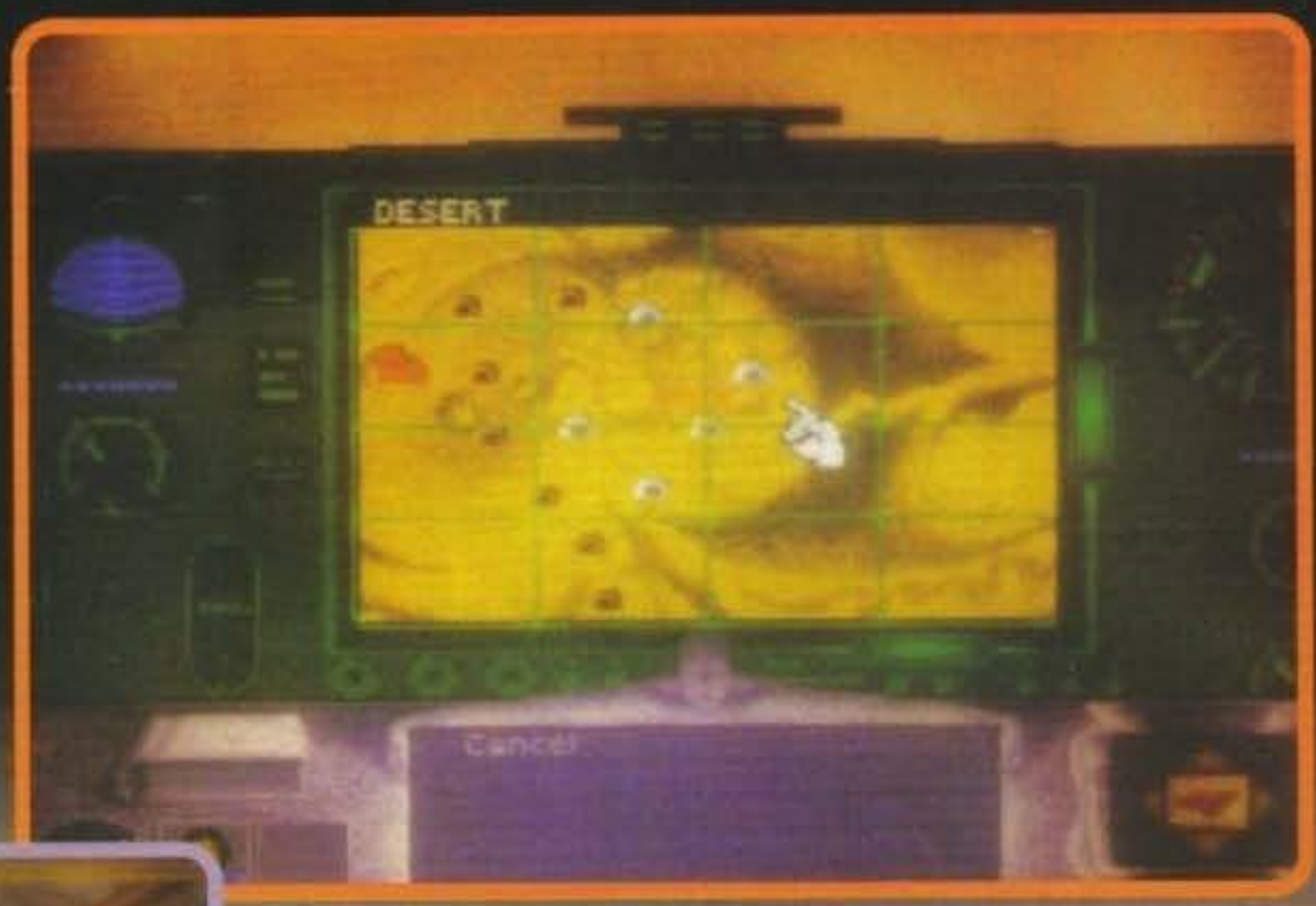
Da Dune I a Dune II a... Dune I ancora?!? Ma che succede? Sono impazziti alla Virgin? No, anzi, hanno affidato sempre alla francese Cryo la riedizione di questo gioco in versione CD-ROM ed è un capolavoro!

Figuriamoci, non sarà mai che alla Virgin vadano fuori di testa e, anzi, ci sta abituando a produzioni sempre di alto livello. Ed ecco quindi arrivare l'annunciata rivisitazione su supporto ottico della famosissima novella di Frank Herbert: Dune.
Per coloro che non hanno letto il primo volume della serie (che consta di ben sei libri!) e non hanno nemmeno visto lo spettacolare film di David Lynch ad esso ispirato, vi indicherò brevemente la storia.
Innanzi tutto l'anno, non relativamente vicino come si suole, è addirittura il 10191. In questo universo del futuro una sostanza, la spezia appunto, è considerata a ragione la cosa più preziosa nell'universo. "La spezia espande le percezioni dei sensi ed estende la vita" come recita l'introduzione del film e del gioco. Inoltre, questa sostanza, o meglio un ricavato di essa, il gas arancione, permette i viaggi spaziali senza doversi muovere, avendo conferito ai membri della gilda dei viaggiatori, nel periodo di ben 4000 anni nei quali la hanno utilizzata, l'ambita possibilità di piegare o curvare lo spazio (teoria ricorrente nei film di fantascienza).
La spezia, però, si trova su un solo pianeta; un'arido, desertico e inospitale pianeta. Su di esso vivono, nascosti in comunità sotterranee, gli unici abitanti originari di questa palla di sabbia : i Fremen. Questo pianeta è Arrakis conosciuto anche come Dune.
Ed è suo imperatore, Shaddam IV, che decide chi può estrarre la spezia da Arrakis. Naturalmente chi controlla la spezia ha in un mano un potere inimmaginabile, "... chi controlla Dune, controlla la spezia; chi controlla la spezia, controlla l'universo".
L'imperatore ha concesso che anche la vostra famiglia, gli Atreides, possa trasferirsi sul pianeta per estrarre la preziosa sostanza. Anche a voi. Sì, perché su Dune è già insediata un'altra famiglia, gli Harkonnen. Personaggi perfidi e spietati, gli Harkonnen mantengono il controllo del pianeta con la forza, grazie anche al grande potere che gli deriva dalla possibilità di estrarre liberamente la spezia. Questo dovrebbe bastarvi a capire che gli Harkonnen, già perversi di natura, utilizzeranno qualsiasi mezzo per farvi sparire da Dune.
Voi, nei panni di Paul Atreides, figlio del capocasata, il Duca Leto Atreides e della sacerdotessa Jessica Atreides dovrete impedire tutto ciò e conquistare il controllo del pianeta. Questo vi sarà possibile grazie al metodo che utilizzerete per ottenerlo: Paul, voi, avete deciso di contattare i Fremen, conoscerli, imparare i loro usi, unirli e guidarli alla vittoria.
C'è dell'altro però, molti misteri, molte zone oscure, molti segreti. In primis, la speciale istruzione impartitavi da vostra madre, che vi ha istruito come solo le sacerdotesse vengono istruite. Inoltre c'è la profezia. La profezia dei Fremen che narra di un uomo. Uno che verrà dall'esterno, un messia, che li guiderà alla liberazione, alla vittoria.
Più passano i vostri giorni su Arrakis, più gli avvenimenti si intrecciano e il vostro spirito muta, si espande. E' la spezia a produrre questo effetto: la grande quantità che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

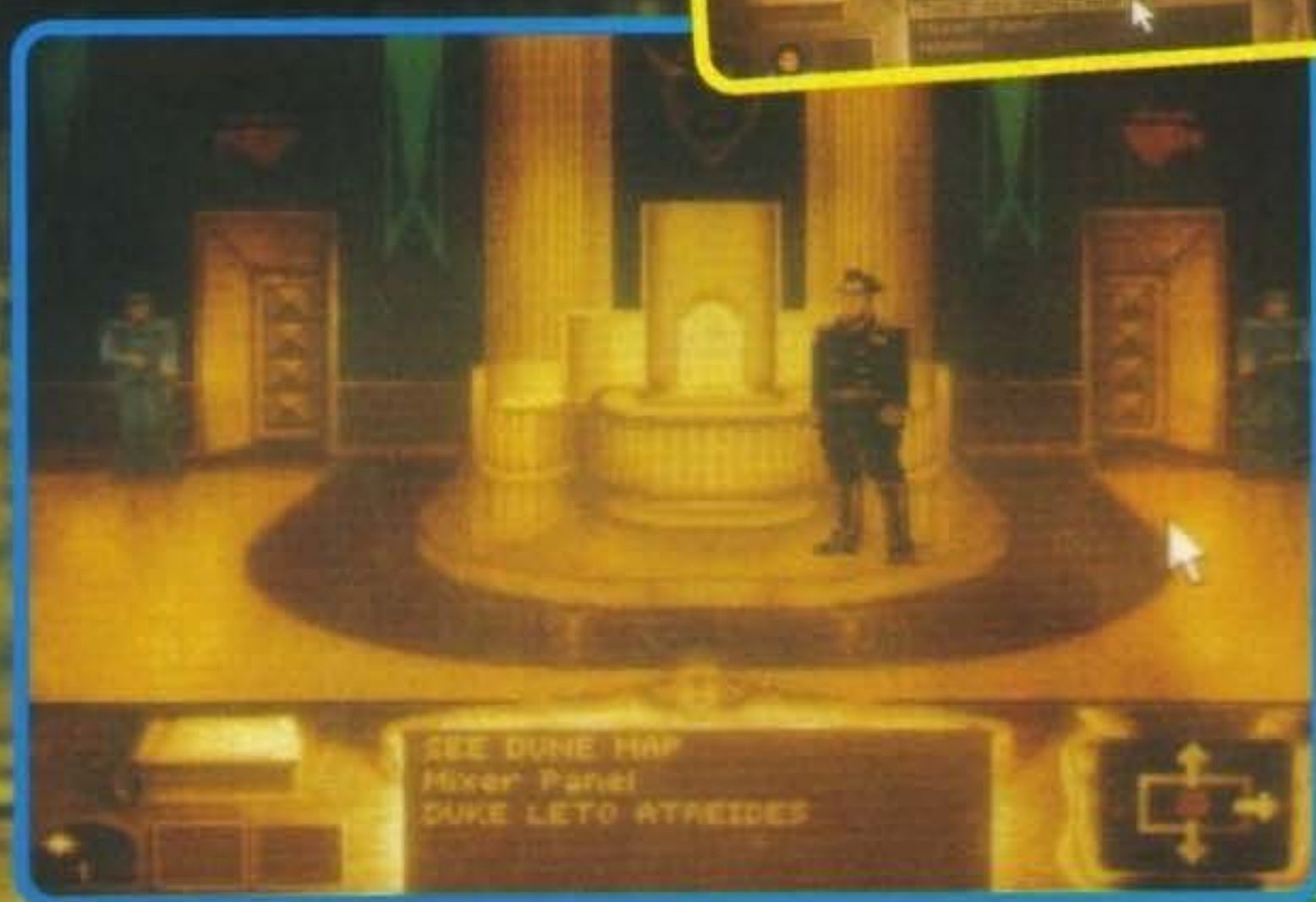
http://www.oldgamesitalia.net/

si trova sul pianeta vi farà infatti scoprire i vostri poteri, mentre tra i Fremen la speranza che finalmente la profezia si sia avverata dilaga velocemente. A mano a mano raggruppate sempre più truppe, la vostra forza militare e spirituale aumenta continuamente; gli Harkonnen tentano di tutto per fermarvi, ma non potranno nulla contro MuahDib, il messia, il salvatore. L'imperatore, che da sempre era d'accordo con gli Harkonnen, tenta di correre ai ripari, ma niente è più forte degli uomini che difendono la propria patria e niente possono, anche i Sardaukar, le famigerate e temutissime truppe imperiali, contro MuahDib che è cresciuto tanto in potere da essere in grado di controllare i titani di Dune, i giganteschi vermi della sabbia.
Così giunge l'ultimo scontro: i Fremen guidati da voi, Paul Atreides, alla testa dei colossali vermi infrangeranno tutte le difese del palazzo degli Harkonnen e catturerete in fallo anche l'imperatore che verrà così



destituito. Finalmente i Fremen, con il loro nuovo grande capo MuahDib, sono liberi e sovrani del loro mondo. La profezia si è avverata. Avete vinto! Una nuova era si staglia all'orizzonte: è giunto il momento di risvegliarsi dal sogno e tornare al tran-tran quotidiano!

Mauro Ferri



386. No, non è un riferimento ad una CPU. Sono i megabyte che troverete sul cd di Dune. Trecentoottantasei. Più che a sufficienza! Già, pur mantenendo intatta l'impronta della versione su floppy, il gioco è stato espanso in modo grandioso. La prima cosa che si nota è il full-motion video. Sul CD si trovano animazioni digitalizzate direttamente dal film per un totale di ben 30 minuti! Nello schermo di controllo del gioco avete a disposizione un libro, nel quale la storia si compone man mano che giocate. Proseguendo nel gioco, si rendono disponibili sempre nuove sequenze full-motion che vi raccontano gli avvenimenti, come vengono narrati nel film. Che dire poi del sonoro e dei discorsi, entrambi perfettamente digitalizzati, senza nessuna distorsione. Soprattutto nella sequenza introduttiva, noterete subito tutta la potenza di simile periferica e di una Soundblaster: full-motion video, discorsi e soprattutto un sonoro da capogiro! Tutto insieme! Un'altra modifica è quella apportata alle scene di volo che ora sono delle semplici fluide animazioni 3D renderizzate! Peccato siano un po' ripetitive (dopotutto c'erano altri 300Mb disponibili...). Infine, come era chiaro aspettarsi, tutti i discorsi non sono più solo testuali ma parlati.
Naturalmente sono tutti in inglese ma sottotitolati e nella lingua preferita, italiano compreso. Per controllarne la fedeltà ho provato il gioco in italiano e, a parte qualche clamorosa cantonata, nel suo insieme, la traduzione è stata ben svolta. Un vero capolavoro anche se solo per quei pochi che già possiedono un lettore CD-Rom, ma, d'altronde, il mercato software si sta muovendo in quella direzione e non si può fare che adeguarsi! Ah, se volete un consiglio, leggetevi questa favolosa serie o, perlomeno, guardatevi il film! Non ve ne pentirete.

TECNICA: ☺
GIOCABILITÀ: ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ICE per Amiga

ABANDONED PLACES 2

Prima di uccidere del tutto questa robaccia vi torturerò con la storia per poi rosolarvi per bene con il sistema di gioco e infine cuocervi con il commento, bando alle ciance e incominciamo (la vendetta è un piatto che va gustato freddo).
Qualche centinaio di anni fa un gruppo di sfigatissimi scelti tra l'elite dei più rognati, venne incaricato di trovare e uccidere Max, hem, cioè, insomma il Principe del Male, che poi fa lo stesso, un certo Bronagh.
Il suo creatore, che risponde al nome di Pendugmahle (con un nome così mi incacchierei anch'io) decise dopo un sacco di tempo che era giunta l'ora di vendicarsi, quindi fece risorgere una caterba di morti e si preparò ad attaccare e devastare l'impero di Kalynthia (che più che il nome di un'impero sembra quello di un profumo per donna).
Il popolo di Kalynthia era del tutto all'oscuro del terribile piano che il Male stava per attuare col proposito di riprendere il controllo di tutta la terra, e quindi tutta l'intera popolazione si trovò impreparata allo scontro e l'Oscurità prevalse.
Ma Pendugmahle (che intanto stava ultimando le pratiche necessarie per cambiare nome nel più semplice Giampierugodegilubaldi) non era a conoscenza di una antica leggenda riguardante l'Antico Ordine degli Arbitrion (in pratica era una congrega di arbitri andati in pensione che seminavano il terrore nei sogni dei calciatori, con falli inesistenti e gol subiti su calcio d'angolo dai portiere avversario).
L'ordine degli Arbitri era protetto da un tale di nome Dowegen definito un mezzo eroe (bell'eroe che si erano scelti, per risparmiare ne hanno preso uno a metà prezzo!); attualmente il suddetto eroe era in uno stato di ibernazione (pare che fosse stato conciato così da Capitan Findus) e solo la mistica, unica, introvabile maglietta del Los Angeles... no, volevo dire, solo l'antichissima Spada della Vita chiamata Kuhark e posseduta da un grande saggio che tutti conoscevano con il nome di Piero Angela, poteva ridargli la vita.
Quindi, come spera abbiate già capito (perché avete capito, vero?), il vostro compituccio semplice, semplice, sarà quello di attraversare foreste e dungeon immensi per cercare la Spada della Vita e scongelare quel fesso totale di Dowegen; solo dopo aver compiuto la vostra missione potrete andare in Tenerife (come qualche caporedattore di mia conoscenza...)(che, tengo a precisare con mio incommensurabile rammarico, non sono io. NdMax).
Il sistema di gioco di questo RPG (perché, cosa pensavate che fosse, un platform game con vista in soggettiva?) è abbastanza semplice, all'inizio, appena caricato il gioco dovrete "costruirvi" un vostro party tenendo conto delle varie abilità che vorrete conferire ai vostri personaggi (che per la cronaca sono quattro, viva l'originalità!).
Le caratteristiche che dovrete ripartire sono la forza, l'intelligenza, l'abilità, la costituzione fisica e la saggezza, mentre le particolarità dei vostri eroi sono fisse e rappresentano oltre ai punti ferita, le peculiarità principali (ad esempio se è un mago

Personalmente non credo che un simili gioco meriti troppa attenzione, ma visto e considerato che il dittatore Max non ha voluto sentir ragione e qualcuno si è eclissato dicendo che il gioco non funzionava, eccomi a descrivere questo secondo orrore di programmazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

avrà dei punti riguardanti il "mana" necessario per compiere magie).
Appena scelto il party potrete incominciare a giocare; l'area di gioco è divisa in sei parti, la prima riguarda l'area di gioco che vi permette di guardare il mondo esterno in prima persona, la seconda la si può considerare come un'archivio dove inserire tutti gli oggetti (cibo e armi compresi) trovati nella vostra esplorazione, la terza è quella dove potrete compiere le varie azioni d'attacco, la quarta è quella dedicata al direzionamento del vostro gruppo, la quinta è una sorta di bussola e infine la sesta è una piccola striscia dove possono apparire dei messaggi.
Lo schema di gioco è quello degli ormai vecchi e stravecchi Dungeon Master e Black Crypt (ma badate che non è neanche alla lontana paragonabile ai due capolavori), quindi non molto complesso, si tratta insomma di andare in giro per dungeon a fare razzie di mostri, a consumare fogli e matite per tappezzarvi la stanza di mappe (manca infatti un'opzione di automapping e di questi tempi è abbastanza grave!) e a risolvere qualche enigma o puzzle di vario genere; io a questo punto ho finito di descrivere il gioco, adesso ho estratto il mio frullatore tascabile perché voglio metterci dentro il caro gioco della ICE, se quindi se siete ancora vivi puppatevi il commento.

Mirko "TMB" Marangon

Amiga

Dunque, non ho mai visto un tale sfacelo in vita mia, non saprei neanche dove incominciare, e quindi partiamo dal principio. Appena Max mi ha appioppato il gioco ho potuto constatare che almeno era installabile su hard disk (e meno male, visto che ci sono la bellezza di cinque dischetti), una volta giunto nella mia dimora ho installato il gioco sul mio 1200 (e fin qui nessun problema) quindi ho provato ha caricarlo ma mancava l'icona (che tristezza...). Il caricamento necessitava dello Shell (ma per favore...) e finalmente il gioco prende vita, beh non proprio, infatti mi viene chiesto di creare un party, fatta tale operazione clicco su exit e indovinate un po'? Il gioco si GURA (a me un macete!). Utilizzando vari trucchetti come la disabilitazione della caché e dell'AGA non ho ottenuto nessun miglioramento, anzi ho potuto constatare che tale guru era casuale (e quindi al danno si aggiungeva la beffa!) e che ogni tanto il programma partiva comunque, ma la sfortuna incombeva ancora sotto forma di malefici codici che essendo stampati in un modo idiota non si riusciva a capirne il funzionamento. In seguito ho scoperto che sul manuale c'era scritto che le caselle bianche corrispondevano a quelle nere e quelle nere (ma che strano!) a quelle bianche (ditemi se questa non è una ragione sufficiente per scaraventare il tutto fuori dalla finestra). Ma il gioco vero e proprio com'è, vi starete chiedendo? Semplice, la grafica è una pena, sotto qualunque standard attuale (attualmente il top dei sistemi grafici applicati ad un RPG è rappresentato da Legends of Valour e prossimamente da AmberMoon) presentando il solito scrolling a caselle (Scat, scat, scat) e degli sprite mediocremente realizzati (avranno tre frame di animazione a dir tanto). Il sonoro è angosciante, per tutto il gioco si sente un rumore di passi che cambia di frequenza in modo del tutto anomalo (e poi da quando le scarpe fanno rumore anche quando si sta fermi?). Insomma io lo dico e lo ripeto, questo gioco è una truffa e esprimo il mio disappunto con la votazione sottoindicata, a qualche disperato fan arrepigista troppo incallito potrebbe piacere, ma non potrebbe che trattarsi di rari casi assolutamente sporadici.

TECNICA:	😐
GIOCABILITÀ:	☹
INNOVAZIONE:	☹
GLOBALE	64%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SUPER OFFERTA DEL MESE

COMMODORE AMIGA 500

COMPLETO DI ALIMENTATORE, MOUSE, MANUALI IN ITALIANO, GARANZIA COMMODORE ITALIA

CON 50 GIOCHI ORIGINALI OMAGGIO

L. 449.000 IVA COMPRESA

OCHI - SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA - VIDEOGIOCHI - SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA - VIDEOGIOCHI - SOFTWARE ORIG

SCEGLI IL SOFTWARE CHE PREFERISCI DALLA SOCIETÀ CHE VIVE IL TUO TEMPO: *NEWEL SRL*
RICORDATI CHE IMPORTIAMO DIRETTAMENTE DA TUTTI I PAESI DEL MONDO.
ECCO PERCHÉ LE NOSTRE NOVITÀE I PREZZI SONO ALLA PORTATA DI TUTTI !
UNA VASTA SCELTA TRA OLTRE 1000 PROGRAMMI ORIGINALI.
PER UN' ACQUISTO DI ALMENO L. 100.000 DI SOFTWARE,
UN FANTASTICO MOUSE PAD, TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE IN OMAGGIO.

ANCIENT GAME	L. 10.000	BACK TO THE FUTURE 2	L. 19.000	NARC	L. 19.000	CHAOS ENGINE	L. 55.000
ARMALYTE	L. 10.000	BATTLESHIP-BATT.NAVALE	L. 19.000	SHINOBI	L. 19.000	ESPANA THE GAMES '92	L. 55.000
BAAL	L. 10.000	CASINO'	L. 19.000	NINJA WARRIOR	L. 19.000	HUMANS	L. 55.000
BAD COMPANY	L. 10.000	CENTERFORD SQUARES (VM 18)	L. 19.000	TOOBIN	L. 19.000	LION HEART (1MB)	L. 55.000
CROSSBOW	L. 10.000	CLASSIC 4 (Compilation)	L. 19.000	WILD STREET	L. 19.000	LOTUS 3	L. 55.000
DEFENDER OF THE CROWN	L. 10.000	CONTINENTAL CIRCUS F.1	L. 19.000	DENARIS	L. 19.000	STREET FIGHTER II	L. 55.000
DOGS OF WAR	L. 10.000	F.1 TORNADO	L. 19.000	FLIGHT OF THE INTRUDER	L. 29.000	HOOK (1MB)	L. 59.000
DRAGON SPIRIT	L. 10.000	FIRE & FORGET 2	L. 19.000	AMNIOS	L. 29.000	ZOOL-SOLO PER A1200	L. 59.000
DUGGEREDD THE DUCK	L. 10.000	FOOTBALL MANAGER 2	L. 19.000	BEAST BUSTER	L. 29.000	BODY BLOWS	L. 65.000
GHOSTCHASER	L. 10.000	COLLECTION (5 GIOCHI)	L. 19.000	D. DOUBLE HORSE RACING	L. 29.000	DYLAN DOG	L. 65.000
HYDRA	L. 10.000	G-LOC SIMULATION	L. 19.000	DELUXE STRIP POKER	L. 29.000	SENSIBLE SOCCER 92/93	L. 65.000
ICE PALACE	L. 10.000	HAMMER BOY	L. 19.000	FOOTBALL M. 2 + EXP. KIT 2	L. 29.000	DUNE (1MB)	L. 69.000
IMPACT ARKANOID	L. 10.000	INT. ICE HOCKEY	L. 19.000	FOOTBALL M. 2 World Cup	L. 29.000	LURE OF TEMPTRESS (1MB)	L. 69.000
INTER. CHAMP. ATHLETICS	L. 10.000	KICK OFF + EXTRA TIME	L. 19.000	J. NICKLAUS GOLF + DATA	L. 29.000	GRAND PRIX (1MB)	L. 75.000
INTERNATIONAL ARCADE	L. 10.000	LAST BATTLE	L. 19.000	NINJA TURTLES 2	L. 29.000	CAMPAIGN	L. 79.000
MENACE	L. 10.000	MEGA PHOENIX	L. 19.000	SHADOWLANDS	L. 29.000	ELVIRA 2 (1MB)	L. 79.000
NAVY MOVIES	L. 10.000	PAPERBOY 2	L. 19.000	TV SPORTS BASEBALL	L. 29.000	AV8B HARRIER ASSAULT	L. 89.000
NIGHTBREED	L. 10.000	PREDATOR 2	L. 19.000	TV SPORTS BOXING	L. 29.000	LEGEND OF KYRANDIA (1MB)	L. 89.000
OFF SHORE WARRIOR	L. 10.000	PREHISTORIC	L. 19.000	TV SPORTS FOOTBALL	L. 29.000	AIRBUS A320 (1MB)	L. 95.000
PACLAND	L. 10.000	SPORTS PACK (Compilat.)	L. 19.000	VENGENCE OF EXCALIBUR	L. 29.000	ASHES OF EMPIRE (1MB)	L. 95.000
PACMANIA	L. 10.000	WINDSURF WILLIE	L. 19.000	LETHAL WEAPON	L. 49.000	B17 FLYING FORTRESS	L. 99.000
PASSING SHOT TENNIS	L. 10.000	WOLFPACK SIMULATION	L. 19.000	WING COMMANDER	L. 49.000	LEGEND OF VALOUR (1MB)	L. 105.000

AMIGA 600 - 1200 - 4000 A PREZZI FANTASTICI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per PC

"Si trasforma in un razzo missile coi circuiti di mille valvole tra le stelle sprinta e va...". No, non è Goldrake, ma Zool, l'eroica formica spaziale ninja che finalmente, dopo il clamoroso successo della versione Amiga è giunta sugli schermi dei nostri benamati PC, non siate scettici e continuate a leggere...

Tutti voi sapete quanto il mondo del PC sia condizionato da una certa cerchia di giochi che, fino ad adesso, hanno detenuto il monopolio del mercato: avventure, simulazioni, giochi di ruolo, sono state le sole scelte che il mercato proponeva agli utenti di computer MS-DOS, almeno fino a poco tempo fa. Ora però finalmente le cose stanno cambiando progressivamente, poco tempo fa infatti cominciarono a uscire i primi arcade (qualcuno di voi ricorda Gods dei Bitmap Brothers, Lemmings e il più recente seguito, accompagnato dalla proliferissima Ocean con i suoi Sleepwalker e Pushover, tanto per citarne un paio...) e adesso è la volta di questo Zool, che ha ottenuto un grande successo sugli schermi Amiga e si appresta ora a imporsi anche su quelli PC. Andiamo dunque a dare un'occhiata a chi è e cosa fa Zool: innanzitutto sappiate che il nostro eroe è una formica, ma non una formica comune, bensì un ninja dell'ennesima dimensione (dove n può assumere un valore che va da 0- a +infinito, con variazioni che coinvolgono l'integrale che... oops, stavo divagando!). Il lavoro che il nostro eroe svolge quotidianamente è appunto il ninja (chissà se hanno un sindacato): un giorno, tornando da una faticosissima giornata di lavoro su un altro pianeta Zool s'imbatte in un fenomeno ondulatorio che lo trascina in un mondo bizzarro fatto di dolci. Che fare? L'astronave era fuori uso e la batteria a terra, le luci di posizione erano saltate e anche il lunotto anteriore era praticamente distrutto; tanto valeva dare un'occhiatina al pianeta per cercare aiuto, non l'avesse mai fatto! Una mandria di caramelle assassine gli si avventò contro e solo grazie alle sue doti da ninja Zool riuscì a sopravvivere; non fece però tempo a riprendere fiato che subito si trovò di fronte nuovi nemici... tutto il resto è storia!

Una volta caricato il gioco (fornito su un solo dischetto a bassa densità) ci troviamo dinanzi a una schermata che ci permette di giocare o settare le opzioni nell'ormai diffusissimo stile console: livello di difficoltà, tipo di musica (rave, funky, rock ecc.) o effetti sonori, presenza d'inerzia, numero di continue e velocità; sì, ho scritto proprio velocità, potrete infatti scegliere se giocare a velocità normale (limitatamente veloce) oppure in modalità fast (velocissima). Settato tutto e deciso se utilizzare il joystick o la tastiera potrete andare a incominciare: lo schema di gioco è quello classico ispirato a Sonic, piattaforme da saltare, bonus da raccogliere, discese lunghissime per prendere velocità e nemici che andranno distrutti sparando o usando la proverbiale spada ninja: intrigante non vi pare? Oltre al punteggio è presente anche un indicatore di energia, la direzione da seguire per giungere all'uscita del livello e il tempo rimasto per completarlo. I livelli sono giganteschi, pieni di restart-point e stracolmi di bonus che non aspettano che lasciarsi raccogliere da voi. Last but not at least, per giocare al nuovo gioco Gremlin dovete avere almeno un 286 a 16Mhz, una VGA e un drive da 3 1/2 (sì, Zool non necessità di hard disk, naturalmente se l'avete è meglio!) Ok, ora sapete proprio tutto, passate al commento e fatemi tornare a giocare.

Stefano "BDM" Petrullo

Non ci posso credere, pensavo che Zool fosse proprietà esclusiva dei possessori Amiga vista la qualità dello scrolling e la velocità. Invece mi sono dovuto ricredere, la versione PC è, fatte le dovute proporzioni, uguale a quella Amiga. E' vero che non c'è il parallasse della versione AGA, che la grafica è un po' meno colorata e l'inferiore risoluzione grafica si fa (leggermente) sentire (anzi, vedere), ma lo spirito del gioco è rimasto intatto è la giocabilità non ha subito flessioni di sorta.

Indubbiamente tutto questo non può che lasciarmi (e lasciarvi) soddisfatti, vista la carenza di un vero platform game per MS-DOS; certo per PC c'è anche Titus the Fox, ma Zool è molto più vario e divertente, con un sacco di animazioni a dir poco fantastiche e dei fondali di tutto rispetto, insomma nel caso non l'abbiate capito mi piace molto di più: praticamente un gioco per console su dischetto!

Per ciò che concerne la longevità di questo prodotto non ho dubbi: ci troviamo dinanzi a un gioco che vi terrà incollati al monitor per parecchio tempo, oltre tutto dentro la confezione c'è anche un gigantesco poster e un Chupa Chups (che ho opportunamente sbafato senza ritegno!). Dedicato a tutti i fan dei platform e a chi si fosse momentaneamente stufato di simulazioni, avventure e GDR.

TECNICA:	☺
GIOCABILITÀ:	☺
INNOVAZIONE:	☺
GLOBALE	92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENVENUTI NEL MARKET VIRTUALE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

RICHIEDI IL CATALOGO CON TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER

AMIGA — IBM COMPATIBILI — Macintosh

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI GLI ARTICOLI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

AVVENTURE A PROVA DI JOYSTICK !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALCATRAZ	SI	59,9	79,9	
APIDYA		49,9		
ASSASSIN	SI	49,9		
BODY BLOWS		69,9		
CATTIVIK	SI	49,9		
CREEPERS	SI		79,9	
DYNA BLASTER	SI	69,9	79,9	
GOBLINS 2 (IL PRINCIPE BUFFONE)	SI	69,9	79,9	
LEMMINGS 2	SI	69,9	89,9	
LIONHEART		59,9		
NATHAN NEVER (THE ARCADE GAME)	SI	59,9		
PANGO	SI	49,9		
PREMIERE		59,9		
STREET FIGHTER 2		59,9	69,9	
THE CHAOS ENGINE	SI	59,9		
UGH !		49,9	59,9	
ZOOL		49,9		

CINEMA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
HOME ALONE 2 (MAMMA HO PERSO L'AEREO 2)			89,9	
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	SI	109,9	109,9	DA,A
ROBOCOP 3		59,9	79,9	
THE ADDAMS FAMILY		39,9		

AVVENTURE GRAFICHE !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALONE IN THE DARK	SI		109,9	
BLACK CRYPT	SI	79,9		
CRUISE FOR A CORPSE	SI	59,9	79,9	
CURSE OF ENCHANTIA	SI	59,9		
DAUGHTER OF SERPENTS	SI		99,9	
DRAGON'S LAIR 3 - THE CURSE OF MORDREAD	SI	89,9	99,9	
DUNE	SI	69,9	79,9	
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	SI	79,9	89,9	
EYE OF THE BEHOLDER 2 - LA LEGGENDA DI DARKMOON	SI	69,9	69,9	
GUY SPY	SI	69,9	79,9	
INCA			109,9	
KING'S QUEST 5	SI	99,9	99,9	DA,A
KING'S QUEST 6			89,9	
LARRY 5 LEISURE SUIT		89,9	89,9	DA,A
LURE OF THE TEMPTRESS	SI	69,9	79,9	
MANIAC MANSION	SI		79,9	
MONKEY ISLAND 2 - LECHUCK'S REVENGE	SI	109,9	109,9	
POLICE QUEST 3 - THE KINDRED	SI	89,9	109,9	
REX NEBULAR AND THE COSMIC GINDER BENDER	SI		89,9	
SHADOW OF THE BEAST 3		69,9		
SHADOW OF THE COMET			129,9	
STAR CONTROL 2			99,9	
TEX: PIOMBO CALDO	SI	69,9		
ULTIMA TRILOGY 2			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD	SI		89,9	
ULTIMA 7	SI		89,9	
ULTIMA 7 - FORGE OF VIRTUE (D.D.)	SI		49,9	
ULTIMA 7 - PART 2			129,9	

SPORT !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
3 D BOXING	SI	69,9	79,9	
3 D SOCCER	SI	69,9		
3 D TENNIS	SI	69,9	79,9	
BATTLE CHESS 4000	SI		99,9	
CALIFORNIA GAMES	SI	39,9		
CAR & DRIVER	SI		89,9	
CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,9	
ESPANA 92	SI	59,9		
F 1 GRAND PRIX	SI	79,9	109,9	
GRAND PRIX UNLIMITED	SI		79,9	
LOTUS 3		59,9		
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP		59,9		
SENSIBLE SOCCER		69,9		
THE MANAGER	SI	79,9	79,9	
TOYOTA GT4 RALLY	SI	29,9	69,9	
WRESTLE MANIA			49,9	
WWF EUROPEAN RAMPAGE		49,9		

COMPILATION !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
AIR COMMANDER	SI		89,9	
VIRTUAL REALITY VOL. 1	SI	69,9		

GUERRA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A LINE IN THE SAND			99,9	
ASHES OF EMPIRE	SI	99,9	99,9	
CAMPAIGN	SI	79,9	89,9	
CARRIERS AT WAR			99,9	
CASTLES	SI	69,9	69,9	
CASTLES 2			89,9	
POPULOUS 2	SI	79,9	99,9	
POPULOUS 2 PLUS (POP. 2 + POP. CHALL.)	SI	79,9		
SABRE TEAM		59,9		
SPOILS OF WAR			69,9	
VIKINGS	SI	49,9		

SIMULAZIONE DI VOLO E GUERRA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,9	
ACES OF THE PACIFIC			99,9	
ACES OF THE PACIFIC (EXPANSION DISK)			59,9	
B 17 FLYING FORTRESS		109,9	99,9	
EPIC	SI	69,9		
F 15 STIKE EAGLE 3			109,9	
FALCON 3.0			109,9	
FALCON 3.0 (MISSION DISK)			69,9	
GUNSHIP 2000		99,9	89,9	
GUNSHIP 2000 (MISSION DISK)			69,9	
RED BARON		89,9	99,9	DA,A
RED BARON (MISSION BUILDER)			79,9	
STUNT ISLAND	SI		09,9	
WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF THE KILRATHI			99,9	
X - WING	SI		89,9	

SIMULAZIONE E STRATEGIA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A - TRAIN	SI		99,9	DA,A
AIR BUCKS	SI	49,9		
CIVILIZATION	SI	89,9	99,9	
CRISIS IN THE KREMLIN			99,9	
SIM EARTH	SI	89,9	89,9	DA,A
TRACON 2		69,9		
TRADERS	SI	49,9	59,9	

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) ..... **GRATIS**
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) **7.000**
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) **16.000**
- ❑ 5 1/4

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

☎ FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Boccolini
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15528064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSi ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE — N. CAR

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per Amiga

Eravamo appena entrati nel territorio nemico e poche miglia ci separavano ormai dall'obbiettivo prefissato. Tutto era pronto, lanciai un'occhiata fulminea all'altimetro, e iniziai a picchiare. Le mani quasi intorpidite stringevano forte la cloche mentre con il dito indice sfioravo il pulsante di sganciò della bomba; il momento era giunto, la missione dipendeva dalla mia precisione...

B17 Flying Fortress

Nella gloriosa storia dell'aviazione americana il mitico B-17G, detto per la sua incredibile mole la "Fortezza Volante", occupa senza dubbio un posto d'onore. Le innumerevoli missioni vittoriose che durante la Seconda Guerra Mondiale lo videro protagonista permisero alle forze alleate di incrinare la potenza nazista colpendo i punti nevralgici del suo vasto impero. L'immagine "steriotipata" che noi abbiamo di questo incredibile bombardiere è la stessa che il cinema americano ci ha fornito dal dopo guerra fino ai giorni nostri. Quando infatti pensiamo ad un bombardiere ecco stagliarsi nelle nostre menti l'inconfondibile siluette del B-17, con quella sua imponenza e con quella sua pittoresca fusoliera il più delle volte "affrescata" con le classiche raffigurazione di donnine provocanti in vesti più o meno succinte. Sull'onda di una fama così duratura nel tempo (Mentadent...) la Microprose, ormai famosissima per le sue precedenti realizzazioni, sforna l'ennesimo simulatore di volo appunto ispirato alla "fortezza volante" che dopo aver svolazzato sui PC è approdata anche sull'Amiga.

Fin dall'introduzione potrete rendervi conto della cura che i programmatori hanno riposto nella realizzazione di questo prodotto. B-17 si presenta come un simulatore un po' differente dagli altri e senza dubbio per certi versi originale infatti oltre a dilettarvi nel pilotaggio del mezzo, avrete la possibilità di dirigere un equipaggio composto da dieci uomini, ognuno con mansioni differenti e voi stessi sarete abilitati nel ricoprire, a seconda delle situazioni, i compiti più disparati. Il bombardiere è sostanzialmente diviso in sei sezioni. La "Nose Section", situata nella parte anteriore della fusoliera, è dotata di due mitragliatrici e di un generatore ausiliario molto utile nelle situazioni critiche. Questa è forse la sezione più caratteristica che contraddistingue il B-17 dagli altri bombardieri, perché è costituita da pannelli di plexiglas che rendono in questo modo trasparente il "naso" dell'aereo. C'è poi la parte come sempre più importante dell'aereo che è il "Pilot's Compartment" dove si trovano i due piloti. Sul tetto della cabina di comando si trovano due mitragliatori gemelli del calibro di 0.50 indispensabili per abbattere con sicurezza gli aerei nemici. Abbiamo poi la "Bomb Bay" in cui si trova un uomo solo, ed è proprio da essa che vengono sganciate le bombe. Nel "Radio Compartment" sta invece un operatore che ha il compito di intraprendere le comunicazioni radio con la torre di controllo e con gli altri B-17 appartenenti al vostro squadrone. Infine abbiamo la "Ball Turret" equipaggiata con una mitragliatrice da 0.50 del tutto identica a quella presente nella "Nose Section" e il "Tail Gunner's Compartment" situato nella parte posteriore della fusoliera, sezione dotata di altre due mitragliatrici. Il vostro arduo compito sarà quello di coordinare l'equipaggio al meglio, per rendere pienamente operative tutte queste sezioni. Per quanto concerne la simulazione in sé posso dire che il team di programmatori della Vector Grafix (autori di Shuttle) ha svolto veramente un buon lavoro curando la realizzazione in ogni suo più piccolo particolare. Contrariamente a quella degli interni la grafica delle visuali esterne si rivela però abbastanza deludente soprattutto a causa della sua incredibile "piattezza"; questo vuol dire niente colline, niente monti e solo ogni tanto qualche strada e qualche fiume. Per concludere ci troviamo di fronte a un prodotto veramente ben realizzato per quanto concerne l'aspetto strutturale ma sicuramente non troppo esaltante per le sue caratteristiche grafiche. See you!

Daniele Lepido

B-17 è veramente un bel simulatore che tuttavia non riesce ad esprimersi al meglio soprattutto a causa dei limiti imposti dalla grafica dei fondali e dalle visuali esterne. Per quanto concerne invece la simulazione vera e propria non c'è proprio niente da dire, realizzata alla grande e realistica fino in fondo. Infatti il B-17 è un aereomobile molto pesante e lento a rispondere ai comandi (cabra, picchia, destra, sinistra...) questo perché possiede la struttura tipica del bombardiere. Tenendo ben presente questa essenziale caratteristica i programmatori della Microprose hanno fedelmente riportato sull'Amiga tale peculiarità. Una buona realizzazione dunque, ma ne stiano lontano gli smanettoni e tutti coloro che amano tuffarsi in picchiate da capogiro o ricercano comunque un'azione più frenetica.

TECNICA: ☺	GLOBALE
GIOCABILITÀ: ☺	85%
INNOVAZIONE: ☺	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONE CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
2 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 379.000
SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000
MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz.	L. 1.000 cad.
50	Pz.	L. 850 cad.
100	Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz.	L. 1.500 cad.
50	Pz.	L. 1.400 cad.
100	Pz.	L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per PC

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

DOPO LE VERSIONI PER A500 E PER A1200 ECCO FINALMENTE (?) LA VERSIONE PER PC. VEDIAMOLA.

Nigel Mansell: un pilota che è entrato nella leggenda della Formula Uno per essere stato l'unico a vincere nove gran premi durante la stessa stagione. Sto parlando ovviamente della scorsa stagione, quando Nige vinse finalmente il suo primo, e per il momento unico, titolo di Campione del Mondo.
Quest'anno invece corre in Formula Indy dove, dopo un'esordio trionfale con Pole Position e vittoria, e un successivo pauroso incidente, sembra che le cose gli stiano andando decisamente bene. Ma veniamo al presente, per quanto riguarda questa update, riferendoci al passato nel contesto della scorsa stagione automobilistica di Formula 1. NM'sWC è difatti un arcade ispirato all'ultimo campionato a cui Mansell prese parte, guidando l'invincibile monoposto Williams-Renault. Dovrete quindi partecipare a tutti e sedici i gran premi iridati, immedesimandovi nello stesso Nigel, nel tentativo di vincere il Campionato del Mondo. Il menu iniziale comprende le seguenti cinque opzioni fondamentali: La Gara Singola, Migliora Con Mansell, La Stagione Completa, Scuola Guida e La Scelta Dei Controlli. La prima vi permette di prendere parte a un singolo Gran Premio, disputando sia le qualificazioni che la gara stessa.
Potrete scegliere a quale dei sedici partecipare e inoltre, opzione presente anche se scegliete di prendere parte all'intera stagione, di fare la messa a punto della vostra autovettura, configurando il tipo di cambio, la lunghezza dei rapporti, le gomme da usare e il carico dell'alettone posteriore.
La seconda opzione vi pone nei panni di un'apprendista-spettatore. Sarà difatti Nigel Mansell (alias il computer) a guidare, mostrandovi le giuste traiettorie da seguire, la velocità da tenere in certi punti e via dicendo. Per la terza si tratta logicamente di prendere parte all'intero Campionato del Mondo e su di questa non mi sembra ci sia nient'altro da aggiungere che già non sappiate. La Scuola Guida è esclusivamente la "classica" pratica che potrete fare su un circuito a vostra scelta, e non aggiunge niente d'innovativo rispetto agli altri giochi del genere (beh, c'è solo un controllo sulla velocità massima raggiungibile, ma sono una sorta dei freni automatici presenti in F1GP). La scelta dei controlli, come ultima, non è altro che la possibilità di selezionare se usare il mouse, la tastiera o il joystick e il tipo di scheda sonora (AdLib/Sound Blaster o Roland). Chiusa così la descrizione del gioco vi rimando al commento, anche per quanto riguarda gli aspetti tecnici.

Shin

Non ci siamo neanche questa volta. La versione PC è sullo stesso livello di quella Amiga, anzi, a essere sincero la versione 1200 ha qualcosina in più, ovvero c'è più roba sullo schermo (il parallasse delle nuvole e gli oggetti del fondale), il sonoro è nettamente migliore e la difficoltà è un tantino meglio calibrata. I 256 colori non sono usati granché bene e anche se il movimento è fluido il problema fondamentale è sempre lo stesso, ovvero la facilità con il quale lo si porta a termine. Questa versione è addirittura più facile di quella per Amiga 500, il che è tutto dire, per non parlare del sonoro che è veramente il peggio (gli effetti della sgommata in curva sembrano i gingle di quando raccogli dei bonus in un platform!). Sono dolente, ma non mi convince pienamente neanche per PC.

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIGITALIZZANDO A 262000 COLORI

Avete un Videoregistratore, un Amiga (meglio se un 1200) e un repertorio di belle immagini? Che ne dite, allora, di mettere tutto insieme grazie a Vidi Amiga 12?

Innanzitutto, cosa vuol dire esattamente "digitalizzare"? Siamo certi che molti di voi lo sapranno, ma è anche vero che il pubblico di TGM è vasto e non è composto solo da esperti. Così, si rende necessaria una spiegazione veloce ma esauriente del termine.

Innanzitutto, noi siamo circondati da segnali. Le tracce sulle cassette audio, la "musica" che percorre i fili delle cuffie, le microincisioni di un compact disk, ma anche i singoli byte registrati su di un floppy, sono tutti segnali. Certo, non dello stesso tipo, tuttavia possiamo ricondurre i medesimi a due grandi famiglie: i segnali analogici, e quelli digitali. I primi fanno generalmente uso di un segnale elettrico che varia di intensità, i secondi sono invece una successione sterminata di "uni" e di "zeri", probabilmente più difficili da immaginare per la mente umana, ma di certo più comprensibili per un computer. I segnali che provengono da un amplificatore, da un videoregistratore o da un walkman, sono generalmente di tipo analogico, e per poter essere memorizzati da un computer, devono essere in qualche modo "convertiti" in segnali digitali, devono, cioè, essere "digitalizzati". Le macchine che svolgono questo compito, sono dette digitalizzatori, e possono essere audio o video. Tralasciamo i primi che qui non ci interessano, e passiamo direttamente alla famiglia dei secondi, a cui appartiene anche la macchinetta che siamo recensendo in queste due pagine. Vidi Amiga 12 serve insomma a trasferire delle immagini provenienti da un videoregistratore, una telecamera, una console con uscita composita, o qualunque altra fonte video, nelle memorie del vostro Commodore Amiga.

Una volta aperta la confezione, ci troviamo di fronte ad una scatoletta nera con due entrate video (composito e S-VHS) e due spinotti da collegare al computer: VA12, infatti, deve essere collegato alla porta parallela e a quella del drive esterno di Amiga. Vale a dire che se il vostro computer è un A2000, A3000 o A4000, dovrete procurarvi anche una piccola prolunga. Nessun problema, invece, sugli altri modelli della serie Amiga. Una volta collegato ad una delle entrate un videoregistratore, potrete già iniziare a compiere qualche esperimento: il software, infatti, è immediatamente utilizzabile, dato che parte con una risoluzione prefissata di 320x200 pixel in modo HAM. Comunque, se tale modo video non vi aggrada, potete naturalmente cambiarlo con TUTTI i modi che la vostra macchina vi mette a disposizione. Vale a dire che se avete il Chip set AGA potete benissimo digitalizzare immagini con una definizione pari a 768x566 con ben 262000 colori su schermo, e i risultati sono davvero sconcertanti.

Il software allegato prevede ben quattro "ambienti" in cui lavorare. Il più importante di tutti è naturalmente il modo GRAB. E' infatti qui che avviene la cattura vera e propria dell'immagine: mentre il nastro del VCR avanza, il computer memorizza e visualizza in bianco e nero circa un fotogramma al secondo, che è già una buona velocità e rende abbastanza agevole la ricerca di quello da digitalizzare. Una volta individuato, basta porre il videoregistratore in fermo-immagine, e cliccare nuovamente sull'icona GRAB. Dopo un secondo circa, in cui il computer non solo cattura il segnale monocromatico (come faceva in precedenza per risparmiare tempo), ma si sofferma anche sulle fonti rossa, verde e blu. Fatto ciò, segue una fase di missaggio delle fonti, e se c'è abbastanza memoria, viene visualizzata una schermata in tutta la sua bellezza. Ovviamente, la qualità finale dipende non solo dal

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

modo video prescelto, ma anche dalla qualità del fermo immagine. Più questo è "fermo" (meglio se digitale), più l'immagine risulterà nitida e pulita. Al contrario, se durante questa fase lo schermo ballonzola, il computer farà una fatica mortale a digitalizzare le diverse fonti colore nella stessa posizione. Totale: otterrete delle immagini nitidissime in monocolor, ma dei veri papocchi a colori. In tal caso il software allegato non ci viene molto in aiuto, come d'altronde è comprensibile per un apparecchio a basso costo. Un altro modo per ottenere un'immagine perfetta, è collegare il VA12 a una telecamera fissa su un soggetto fisso, ben illuminato. Anche in tal caso la qualità della digitalizzazione dipenderà da numerosi fattori (sensibilità della telecamera, modo video prescelto, ecc ecc), ma i risultati non possono che essere soddisfacenti.

In ogni caso, quando l'immagine digitalizzata vi soddisfa, vi toccherà memorizzarla in un apposito buffer di memoria, tramite l'opzione STORE. Così facendo, l'immagine potrà anche essere utilizzata come frame per un'animazione (si veda il paragrafo riservato a CAROUSEL), oppure modificata a piacimento (EDIT) e registrata col solito SAVE. Ricordatevi che l'opzione SAVE registra come IFF-ANIM tutte le schermate memorizzate, se esse sono più di una, oppure come IFF-ILBM se il fotogramma è singolo. Ciò vuol dire che per modificare una schermata, non dovrete fare altro che caricare il solito Dpaint e agire di fantasia. Se poi volete creare qualche effetto speciale, non dovrete fare altro che passare all'ambiente EDIT, e qui potrete sbizzarrirvi nei modi più impensati, solarizzando, sfocando, enfatizzando colori o contrasti, ecc ecc, il tutto selezionando l'intera immagine o anche una semplice porzione di testo. Vale a dire che se volete digitalizzare e censurare una sequenza piccante, non dovrete fare altro che pigliare l'immagine, selezionare il famoso "quadratino" da censurare, selezionare l'opzione Psychedelic, et voilà, ecco a voi un particolare effetto "mosaico" che rende molto meno comprensibile l'azione! Ci sono poi altri effetti simpatici, tipo il "Negative" che vi fa vedere il probabile negativo fotografico del frame digitalizzato, oppure il "Blur", che sfoca tutto quanto, e così via.

Rimane così da descrivere l'ambiente CAROUSEL, che è un po' la parte "manageriale" del programma: qui infatti giacciono tutte le schermate digitalizzate (che vengono mostrate in riquadri di un ottavo delle normali dimensioni), e qui possono essere tenute, cancellate, messe in sequenza, e poi sfruttate per una passabile animazione. Ovviamente, il numero di immagini memorizzabili è limitato dal modo grafico e dalla memoria del computer. Nel nostro caso, un A1200 inespanso riesce a tenere in memoria solo una schermata in altissima risoluzione ed HAM8 per volta, cercando di aggiungerne un'altra, infatti, il computer ci risponde con un inesorabile errore recuperabile. Nessun problema, comunque, perché per memorizzare la nuova schermata basterà cancellare quella vecchia.

Paolo Besser e Davide Corrado

HARDWAREMENTE PARLANDO

In questo box, potete vedere l'hardware utilizzato da noi Bovas per questa recensione: un A1200, un VCR S-VHS ed un VCR con fermo immagine digitale.

Vi assicuriamo che per ottenere delle belle immagini, la caratteristica più importante per il VCR non è il sistema di registrazione utilizzato, ma la qualità del fermo immagine. Se questa non è elevata, otterrete sì delle belle immagini, ma con ogni probabilità decisamente sfuocate. Abbiamo inoltre fotografato ciò che trovate nella scatola al momento dell'acquisto (i cavetti scart-plug o S-VHS vanno richiesti a parte).

Vista infine la differenziazione dei modelli Amiga attualmente sul mercato, è bene dire che questo digitalizzatore funziona col sistema operativo 2.0 o 3.0, su tutta la gamma del computer Commodore a partire dal modello 500+ in avanti.

Amiga

Non si tratta di un gioco e, di conseguenza, questo box non conterrà il solito voto globale e le solite tre voci, tuttavia il commento è sacrosanto e, in questo caso, ci vuole proprio. Dalla sua parte, Vidi Amiga 12 ha un prezzo accessibile, un'incredibile facilità d'uso che ne rende addirittura inutile la presenza del manuale (del resto ben organizzato, sintetico ma esauriente), è il primo digitalizzatore che sfrutta l'AGA come si deve e permette di fare con un'immagine tutto ciò che si vuole. E' dunque chiaro che questo prodotto della Rombo Productions ci abbia favorevolmente colpiti, tuttavia qualche difettuccio c'è. Innanzitutto è un peccato che non sappia "correggere" le schermate digitalizzate da un fermo immagine non buono, ma d'altronde non era umanamente possibile aspettarsi dei miracoli, e se proprio vogliamo essere sinceri, se una digitalizzazione viene male, basta provare a rifarla e, prima o poi, viene azzeccata. Ciò che veramente dà sui nervi, è l'impossibilità di interrompere procedimenti attivati a caso e magari molto lunghi, come il missaggio dei colori in HAM8 con correzioni cromatiche varie (esiste infatti un'opzione per migliorare la resa cromatica, che comunque non ha nulla a che vedere col discorso "fermo immagine" fatto in precedenza), ma questo è un difetto software e, come tale, può essere benissimo eliminato in una futura versione del programma allegato. In parole povere, se non avete già un'apparecchiatura analoga, ma disponete del videoregistratore o della telecamera, e volete rendervi la vita molto più facile col Deluxe Paint AGA, allora fiondatevi subito su questa piccola periferica dalle grandi prestazioni. Voto finale? Fossimo a scuola gli avremmo dato 9.

http://www.oldgamesitalia.net/

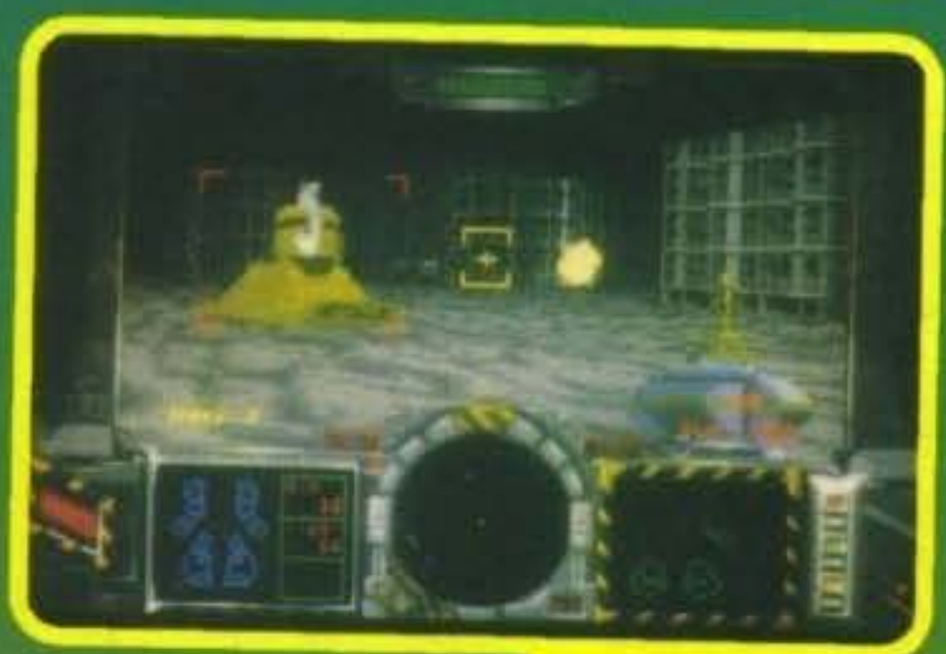
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il diario DI MECH COMMANDER

(Marzo)

Mech Commander comincia a prendere corpo, le foto che vi pubblichiamo in esclusiva sono sicuramente il miglior biglietto da visita per quello che sembra ormai destinato a divenire il più significativo prodotto italiano mai realizzato. Lasciamo dunque la parola al suo programmatore, Stefano Lecchi, per sapere come il lavoro sta procedendo...



18/3/1993
Oggi ho finito le routine che si occupano della gestione dei lock per le armi dei Mech. L'effetto che finale di quando si "lokka" un nemico è grandioso: ricorda parecchio quello di Robocop. Sullo schermo sono sempre presenti degli indicatori che, normalmente, se ne stanno buoni buoni ai bordi dello schermo, almeno fino a quando non si lokka un Mech, a quel punto si muoveranno per inquadrarlo.
Lo HUD dei Mech è quindi praticamente finito: mostra, oltre al lock, anche la velocità del proprio Mech, la distanza del vostro bersaglio e l'arma che si sta usando.

24/3/1993
I nemici cominciano a essere un po' più svegli: sanno a quale fazione appartengono e hanno incominciato a difendersi quando qualcuno cerca di suonargliele. Inoltre abbiamo cominciato a gestire i monitor del cockpit. (Vabbè io ho finito, ora tocca a te!). Io (cioè Marco), ho cominciato a realizzare la grafica degli interni delle basi nemiche. Stefano ha fatto tutto il possibile per consentirmi di disegnare una grande varietà di bitmap per le pareti delle basi. Un avamposto operativo e un hangar per velivoli di perlustrazione, nonché una serie di "uipo-uapo" per Deborah!

26/3/1993
Dopo aver sistemato un fastidioso bug del primo Mech: veramente spettacolare. L'unico problema è che questo Mech occupa troppa memoria, difatti 94*128 pixel fanno 12 Kbyte per ogni frame di animazione che, moltiplicati per 5 frame di animazione e per 8 direzioni, fanno... vediamo un po'... moltiplico per 5... il resto di 2... uhm... che giorno è oggi?... Beh, alla fine verrebbero circa 480 Kbyte. Ok, si può risparmiare qualcosina e scendere a 90K ma il discorso non cambia.

22/3/1993
Finalmente è stato implementato il modo Hi-Res (non 640x480!): in precedenza la visione a pieno schermo era realizzata raddoppiando i pixels di quella normale. Ora lo schermo risulta molto più definito, soprattutto con muri abbastanza particolareggiati.
Sarà comunque permesso di passare al modo "pixel grassi" per le macchine meno veloci (un 386/33 riesce comunque ad aggiornare lo schermo senza rallentamenti anche in Hi-Res).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che causava il crash del computer (beh, sistemato non proprio, comunque le cose ora vanno molto meglio) ho proseguito con le routine del cockpit. Marco invece è andato avanti con la grafica delle basi: deve disegnare tanti di quei muri che non sa più dove sbattere la testa.

29/3/1993
Oggi abbiamo cominciato a sviluppare la sezione effetti speciali: innanzitutto è stato implementato il sistema di visione a raggi infrarossi (versione rossa e verde) per vedere anche di notte o nell'oscurità delle basi nemiche. Per rendere più spettacolari gli ambienti chiusi abbiamo fatto in modo che le pareti interne delle basi potessero avere delle luci accese, tipo luci di segnalazione o finestre sugli alloggi militari (e che a nessuno venga in mente di andare a spiare le infermiere che si spogliano!). L'effetto così ottenuto, unito alla propagazione luminosa delle esplosioni e dei missili, dona al gioco un'atmosfera alla Alien veramente affascinante.

30/3/1993
Ho perfezionato il sistema di lokkaggio dell'H.U.D.: arricchendolo con un sistema di acquisizione bersaglio a griglia che "scanna" l'obiettivo dall'alto verso il basso fornendo i dati relativi nell'apposito monitor.

1/4/1993
Marco ha realizzato alcuni sprite delle esplosioni sfruttando sequenze filmate digitalizzate, che sono state usate anche per terminare gli effetti di combattimento nella proiezione olografica.

2/4/1993
Oggi giornata di rifinitura per la demo da mandare all'ECTS. Abbiamo cercato di dare al programma un aspetto più definitivo: combattimenti, ingresso e uscita dalle basi nemiche, mappe coerenti, etc. Ne abbiamo approfittato anche per inserire un nuovo Mech dall'aspetto molto aggressivo, con il busto montato su un cingolato e altri elementi quali torrette di difesa e postazioni fisse. Possiamo tirare finalmente un sospiro di sollievo, la demo è terminata ma ci aspetta ancora molto lavoro!

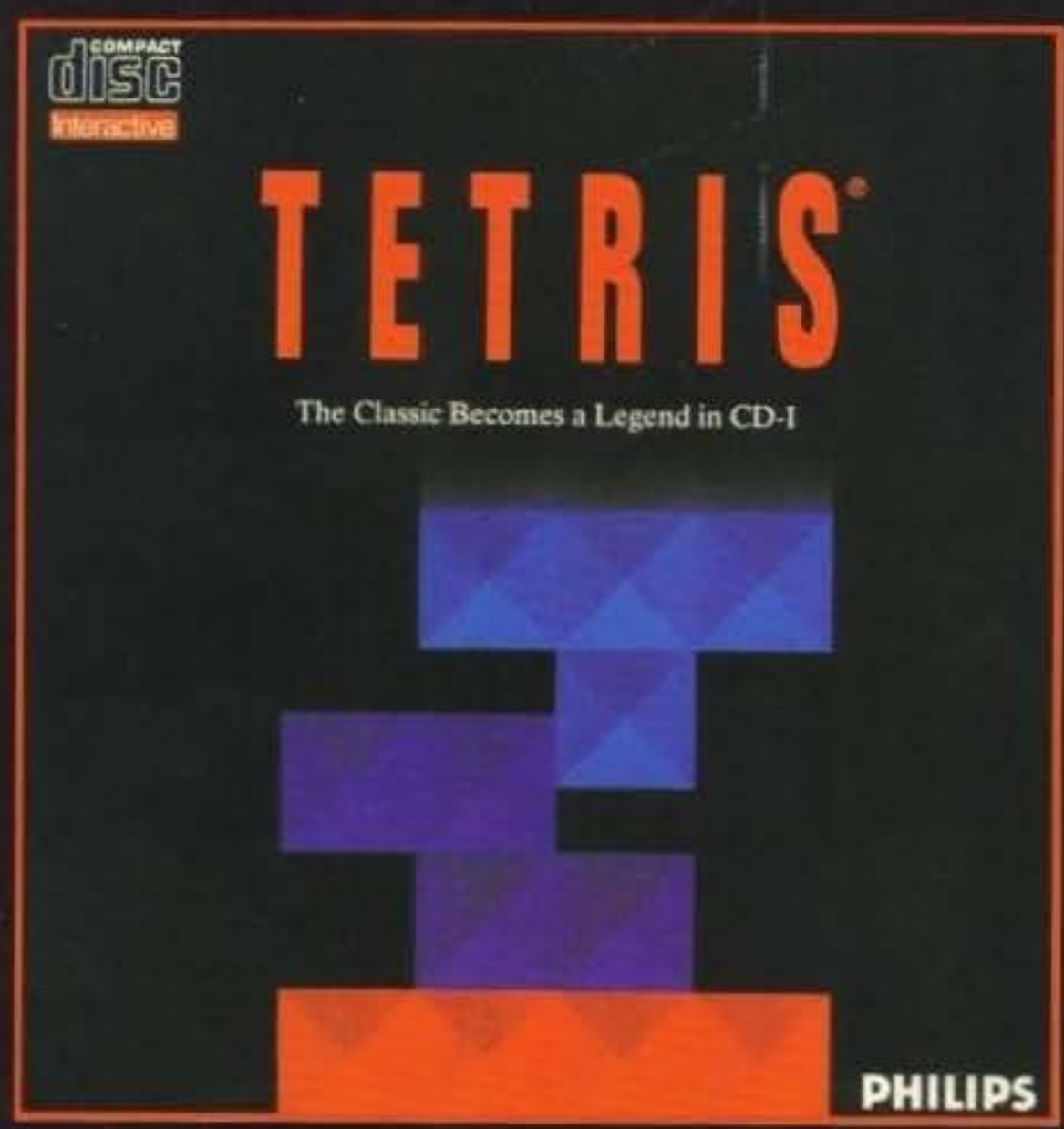
5/4/1993
In seguito a innumerevoli pressioni psicologiche da parte di Marco e Antonio, ho finalmente acconsentito a inserire nel gioco delle routine per la gestione di un pavimento texture-mapped. I primi tentativi non sono stati molto esaltanti: sia a me che a Marco è venuto un terribile mal di mare a furia di vedere prove di pavimenti distorti in rotazione; ma alla fine le routine hanno cominciato a funzionare correttamente.
Sono costretto ad ammettere che il gioco ne ha giovato parecchio e, tutto sommato, non è stato rallentato come temevo. La pavimentazione ha preso forma anche grazie all'intervento di Marco che ha realizzato le bitmap da inserire sia all'esterno che all'interno delle basi. L'effetto più soddisfacente l'abbiamo ottenuto proprio all'interno degli avamposti nemici, dove la superficie piastrellata da innumerevoli paratie di metallo arricchisce notevolmente l'effetto di tridimensionalità.
Per il momento questo è tutto, ci risentiamo il mese prossimo.

Diario redatto da Stefano Lecchi con la sporadica collaborazione di Marco Spitoni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il più rinomato, il più divertente, il più diffuso, ovvero il "più" per eccellenza dei puzzle game è disponibile anche per CD-I; un grande classico per questo nuovo e potente sistema.



Penso proprio che né Alexej Pajitnov né Vadim Gerasimov, i due ragazzi russi che hanno ideato e programmato Tetris, si sarebbero aspettati un successo internazionale pari a quello da loro ottenuto; ormai questo gioco, tecnicamente elementare, ma assolutamente irresistibile, è stato commercializzato, clonato e riproposto in un numero così elevato di esemplari da esser ormai diventato indubbiamente il più famoso divertimento videoludico dai tempi di Space Invaders e Pac Man. Proprio per questo vedere questo nuovo titolo per il CD-I non mi ha sorpreso più di tanto, mentre molto positivamente impressionato mi hanno lasciato i risultati con ottenuti ottenuti.

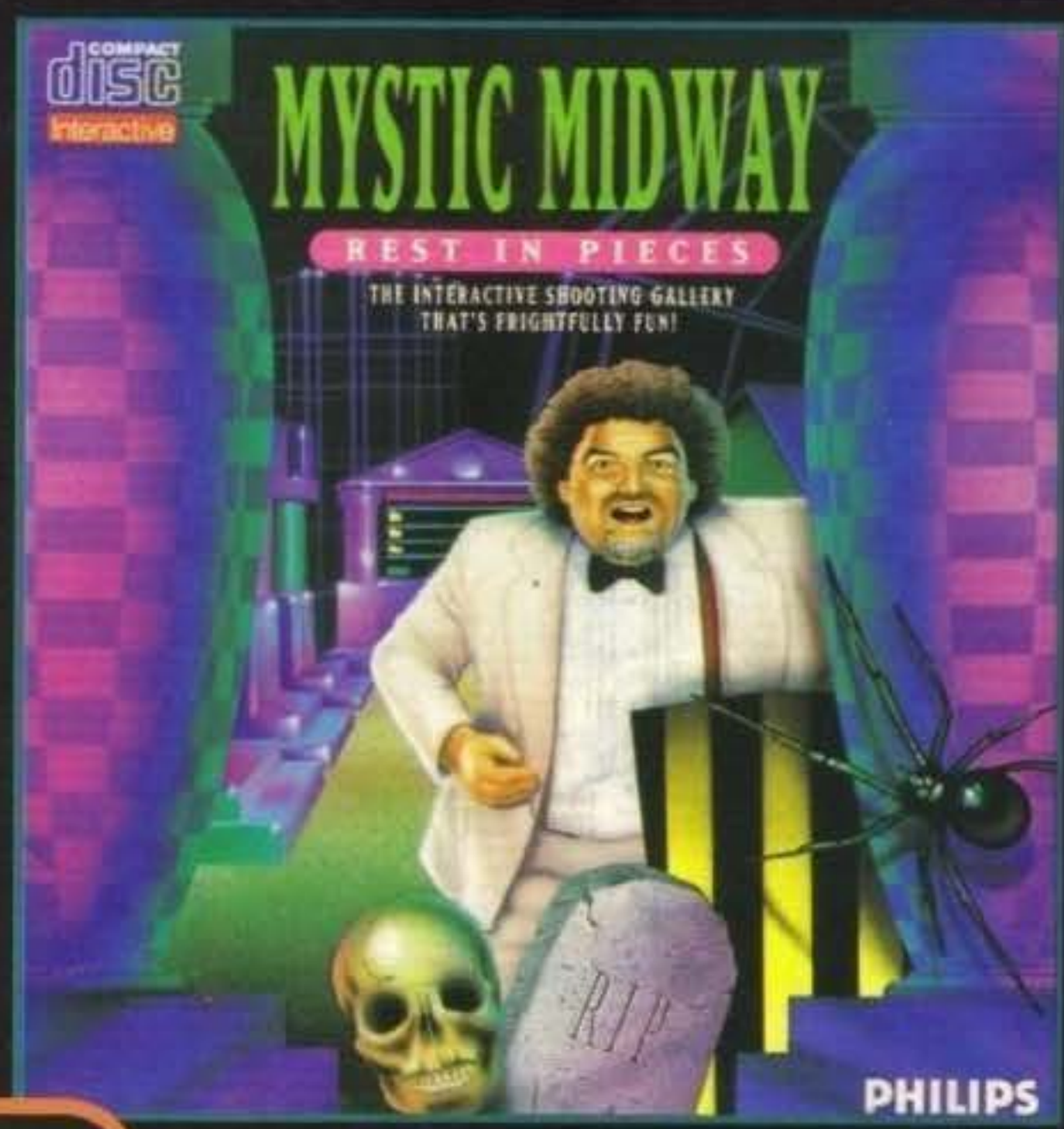
Lo scopo del gioco alla fin fine è sempre quello, ovvero, come già sicuramente saprete, muovere a destra e a sinistra sei differenti tipi di blocchi che scendono dall'alto e cercare di incastrarli in modo da ottenere una linea continua che si disintegrerà, lasciando così spazio agli altri pezzi che man mano cadranno; rispetto però alle altre versioni viste e riviste su computer e console, il CD-I ha dalla sua parte il rapidissimo utilizzo del compact disk che fornisce una grafica e un sonoro di altissimo livello sfruttando a fondo le possibilità di questo sistema. Così, non appena introdotto il disco nel lettore e fatto partire il programma, vi ritroverete in una dimensione audiovisiva che ha veramente dell'incredibile; infatti, dopo la bella introduzione e un fornito pannello di controllo attraverso cui potrete cambiare le diverse opzioni di gioco, vi troverete davanti a dieci stupendi paesaggi incontaminati completamente digitalizzati (uno per ogni livello), che vanno da foreste nordiche a cascate equatoriali, da infuocati deserti a calde spiagge tropicali; la cosa più stupefacente è però che le immagini non sono statiche, poiché ognuna è composta da una dozzina di frame che si succedono rapidamente dando l'impressione di essere davvero davanti alla vista naturale così simulata, infondendo nel giocatore una certa sensazione di pace e di felicità non indifferente, ideale per proseguire nei livelli sempre più impegnativi. Completamente immerso in questo mondo sorge un mistico monolito nero da 2001 Odissea nello spazio in cui si svolge la vera azione di gioco, che già tutti conosciamo, e che viene effettuata utilizzando il solito joypad a infrarossi o i vari accessori di controllo ormai disponibili in tutti i negozi. A questo punto però potreste ribattere che per quanto la grafica possa essere bella, più l'azione diventa frenetica e meno tempo avrete per gustarla; questo è logicamente vero, ma per fortuna i programmatori hanno supplito a questo difetto fornendo il gioco con la migliore colonna sonora che abbia mai avuto occasione di ascoltare: sono infatti presenti sul CD-I dieci inediti brani di Jim Andron che non potranno non illuminare di immenso le vostre orecchie (ok, non sono i Metallica, ma vi assicuro che sono al livello delle opere di Alan Parson, e loro da sole varrebbero la spesa) fondendovi così anima e corpo col paesaggio e col gioco stesso.

Cos'altro potrei dire? Tetris è un classico che ognuno dovrebbe possedere in casa sua, e la versione su CD-I è veramente stupefacente sia sotto l'incredibile aspetto grafico che per l'affascinante sonoro: a mio avviso l'unico difetto del gioco vero e proprio è dato dal fatto che non si può controllare la caduta del pezzo quando lo si fa scendere velocemente, costringendo così a una certa attesa se si desidera incastrare due pezzi orizzontalmente; comunque i tempi morti saranno volentieri spesi per rilassarsi e per godersi le immagini o la musica, perciò tutto sommato non influiscono neppure così negativamente sul giudizio globale. Sicuramente il miglior acquisto sul mercato per tutti gli amanti di Tetris e una scelta più che valida anche per tutti quelli a cui questo gioco non ha mai fatto girare la testa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si narra che da qualche parte tra la vita e la morte esiste un posto chiamato Mystic Midway; cosa sia esattamente nessuno lo sa, comunque avventurarsi nei suoi meandri può rivelarsi particolarmente interessante e divertente... Sempre che non si incontri Dr. Dreath!



La vita può non esser facile e la morte è probabilmente anche peggio, ma sicuramente Mystic Midway è il luogo in cui nessuno di voi vorrebbe passare eternamente la propria esistenza; in definitiva il posto, una specie di oscuro e tetro luna park, non è neanche troppo male, purtroppo in esso circola liberamente il sopracitato e alquanto obeso Dr. Dreath, che oltre ad essere il padrone incontrastato di questo mondo, ha anche il più scarso senso dell'humor mai sentito su tutta la terra (e non soltanto la nostra...). Imbattersi in lui è sfortunatamente alquanto semplice, poiché non aspetta altro che un incauto viaggiatore giunga casualmente nel suo reame per iniziare a sconvolgerlo psicologicamente con "freddure mortali" e battute veramente agghiaccianti; se il problema fosse tutto qui ci si potrebbe munire di un paio di tappi per le orecchie e far finta di niente, ma malauguratamente il caro dottore non sembra intenzionato a lasciarvi andare fino a quando non mostrerete la vostra abilità con la balestra, superando i numerosi schermi del più macabro tiro al bersaglio in cui sia possibile imbattersi, ovvero il famigerato "Rest in Pieces" (invece di "Rest in Peace", riposa in pace; primo di un'innumerevole serie di atroci doppi sensi)...

Appena inserito il compact disc nel lettore, vi troverete improvvisamente davanti l'ingresso dell'allegro luna park e qui incontrerete per la prima volta (e purtroppo non l'ultima) il "simpaticissimo" Dr. Dreath che vi introdurrà al gioco con un lungo e perfettamente digitalizzato monologo (veramente spettacolare sia dal punto grafico che per il sonoro), e che vi metterà in mano una bella balestra in osso e tendini di lombrico (?!?); fatto questo vi sfiderà a totalizzare un certo punteggio minimo in un breve periodo di tempo (indicato a lato da una candela sopra il cranio di un teschio), colpendo i vari oggetti che svolazzano per lo schermo utilizzando il numero finito di dardi a vostra disposizione. Per far ciò dovrete muovere la vostra balestra a destra e a sinistra per lo schermo sparando a teste mozzate, cadaveri volanti, insetti viscidosi e altri simpatici bersagli che rotolano o strisciano in giro, stando però attenti a non buttar via colpi facendo fuoco contro le pietre tombali che vi ostacolano e cercando invece di beccare gli amorfi resti umani che vi forniranno il punteggio maggiore, ignorando quelli di più scarso valore. Prima e dopo ogni livello sarete intrattenuti dall'apparizione del dottore che non perderà l'occasione per fare qualche commento sulla vostra performance ("Il tuo è il peggior punteggio che io abbia mai visto... E io li ho visti tutti, ah, ah, ah!" (Mamma mia che brutta cosa!)), o darvi qualche amichevole parere su come avete affrontato il livello ("Ok, non era male... Umm, credo proprio che scriverò così sulla vostra lapide, uh, uh!" (Papà, aiutami tu)). Se non doveste riuscire nella vostra missione avrete la possibilità di scrivere il vostro nome nella tabella dei record (che poi viene salvata nella memoria del lettore), e se mai doveste riuscire a superare tutti i dieci livelli... Beh, questo non posso dirvelo (anche perché verso la diciottesima battuta sono stato stroncato da un attacco di iracondia indotta che mi impedisce tutt'ora di sentire la voce del dottore senza provare forti istinti omicidi).

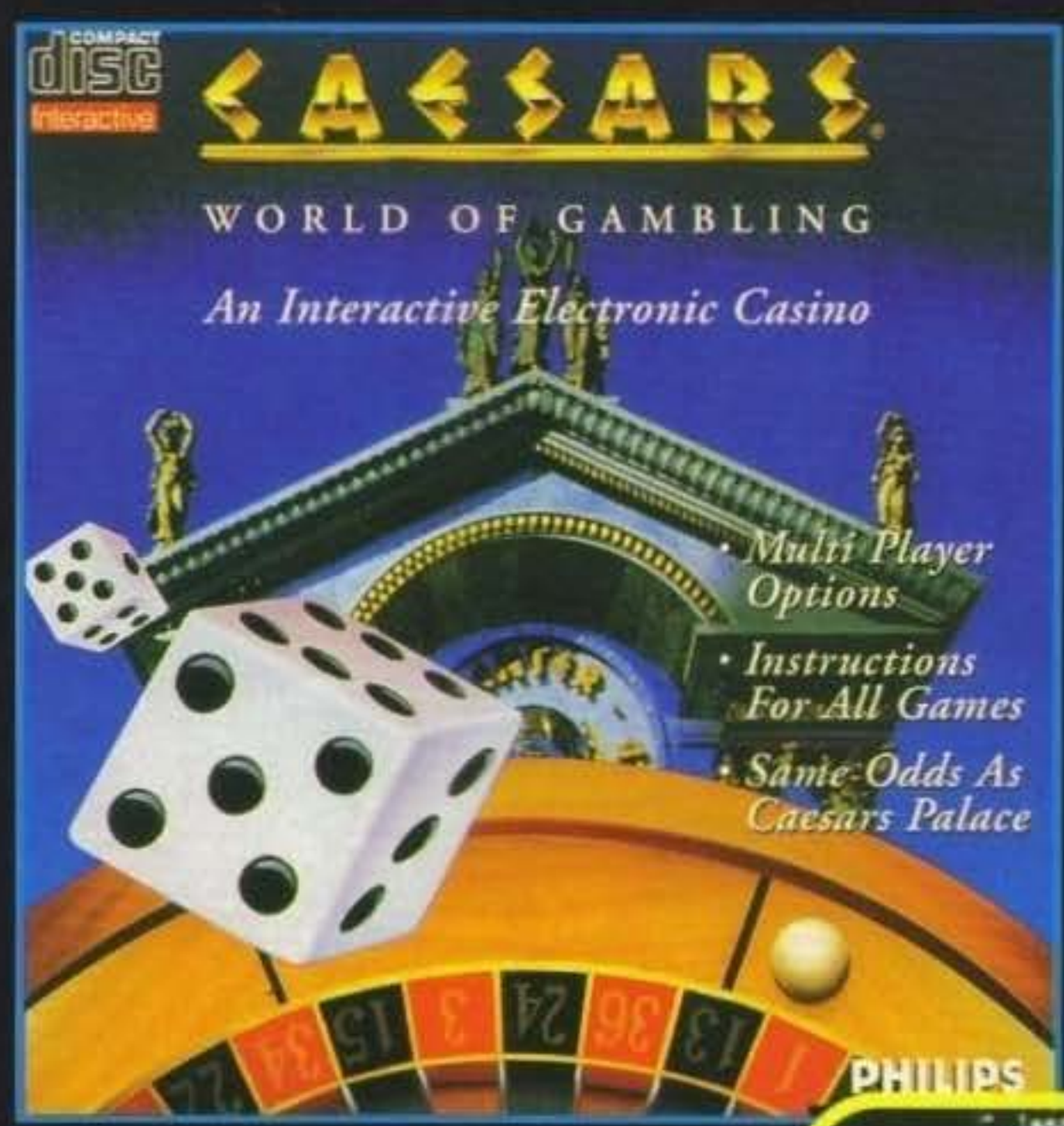
Mystic Midway non è affatto male e all'inizio si rivela particolarmente divertente da giocare: infatti il concetto di gioco elementare, ma coinvolgente e l'azione che diventa ben presto frenetica, affascinano e divertono subito, oltre a questo i vari bersagli a cui sparare sono animati piuttosto bene e ogni volta che vengono colpiti emettono strani suoni o simpatiche battute ("Ouch" "Guarda dove spari!" "Colpito, Gheee!" Etc, etc), invogliandovi malignamente a farli fuori; purtroppo gli schemi si ripetono uguali dopo i primi dieci e l'azione diventa quindi un po' ripetitiva e sicuramente meno affascinante col tempo.

Un prodotto nel complesso piuttosto carino che fa sicuramente la sua scena e che non potrà non divertire nonni e bambini, ma che comunque lascerà a bocca asciutta il pubblico più maturo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se avete l'azzardo nelle vene, un quadrifoglio in tasca, una camicia viola e giallo fosforescente che vi porta fortuna e non riuscite a staccarvi da un tavolo verde neanche in mutande, avete finalmente trovato ciò che fa per voi, e vi potrete così scatenare senza neppure allontanarvi dalla vostra poltrona preferita.



Il Caesar's Palace di Las Vegas si può considerare a tutti gli effetti il luogo di culto per tutti gli amanti del rischio e delle scommesse, e a giusta ragione la Philips ha prontamente sfruttato la sua incredibile fama per lanciare sul mercato una delle migliori simulazioni (sì, più che un gioco sembra una simulazione!) dei cinque più emozionanti giochi d'azzardo che la mente umana ha mai proposto: Craps, Blackjack, Video Poker, Slot Machines e la Roulette.

Fin dall'inizio sarete introdotti grazie a una serie di belle immagini digitalizzate (praticamente tutte le schermate fisse su CD-I sono ottenute con questa tecnica utilizzando direttamente foto o riprese televisive) al magnificente albergo americano, che oltre a mostrarvi le camere da letto, i principali ristoranti e i centri sportivi o di spettacolo che lo rendono famoso in tutto il mondo (ormai la pubblicità è anche su CD!), vi mostreranno la grandiosa sala da gioco in cui milioni di dollari vengono e vanno in continuazione dalle tasche dei giocatori alle copiose casse del casino.

Prima di iniziare a puntare un po' di quattrini, si possono sfruttare una serie di opzioni particolarmente interessanti attraverso cui decidere il numero di persone partecipanti e l'icona che li rappresenterà, richiedere informazioni su come utilizzare il programma e, cosa più interessante di tutti, frequentare un ottimo video-corso accelerato per venire a conoscenza delle principali regole e delle più efficaci tecniche necessarie per affrontare vittoriosamente i panni verdi; infatti se non sapete giocare bene a Blackjack o non avete la minima idea di come funzionino le puntate o le vincite a Craps, avrete a vostra disposizione una vera enciclopedia di consigli che potranno trasformarvi in breve tempo da novizi a esperti scommettitori, senza dover provare sulla vostra pelle (o meglio, sulla vostra carta di credito) e senza passare ore ed ore a provare e riprovare non capendo perché ogni tanto stravincete e ogni tanto invece perdete tutto.

Una volta a conoscenza dei principi fondamentali di gioco, potrete finalmente lanciarvi a capofitto dentro al casinò vero e proprio e iniziare finalmente a sperperare un po' di soldi in santa pace. Appena entrati vi troverete davanti tre diversi tavoli da gioco, le slot machines e la cassa del Ceasars Palace; spostando il vostro cursore su uno di questi avrete accesso al gioco stesso, mentre cliccando sulla cassa potrete chiedere un prestito di mezzo milione di dollari per continuare a giocare ogni qual volta vi ritroverete a secco. Ovviamente la quantità di soldi che potrete richiedere al casinò è illimitata (benché non sembri talmente è realistico, questo è pur sempre un gioco), e il bilancio dei vari pretendenti miliardari che partecipano può essere costantemente richiesto per vedere chi sta vincendo (ovvero chi sta perdendo di meno) e di quanto.

Ogni gioco d'azzardo su tavolo che vorrete visitare è introdotto da una serie di schermate di avvicinamento (un effetto "zoom" per intenderci), e subito dopo avrete la possibilità di iniziare a piazzare liberamente le prime fiche sul panno verde come fareste nella realtà; la grafica è composta da un mix di particolari digitalizzati e immagini generate col computer per rendere il programma veloce, realistico e funzionale, sono poi presenti parecchie animazioni (la roulette che gira, i dadi che rotolano, etc, etc) per far aumentare la tensione e per allettare ancor di più gli occhi già strabiliati dei giocatori.

Oltre alle opzioni specifiche necessarie per utilizzare appieno uno specifico gioco d'azzardo (cambiare la posizione dei partecipanti sul tavolo del Blackjack oppure avere una visione generale del tappeto della Roulette per vedere su che cosa hanno scommesso gli altri), ce ne sono alcune generali che vi permettono di cambiare il tipo e il valore delle fiche che volete utilizzare, chiedere informazioni sulle vincite o cambiare le puntate già fatte. In ogni momento vi viene inoltre riportata la quantità di soldi di cui siete in possesso e che state momentaneamente rischiando sul tavolo di gioco e, quando avrete finito di maneggiare i vostri digitali risparmi e tentato la fortuna, verrete informati sulla portata delle vostre vincite (se ce ne sono...).

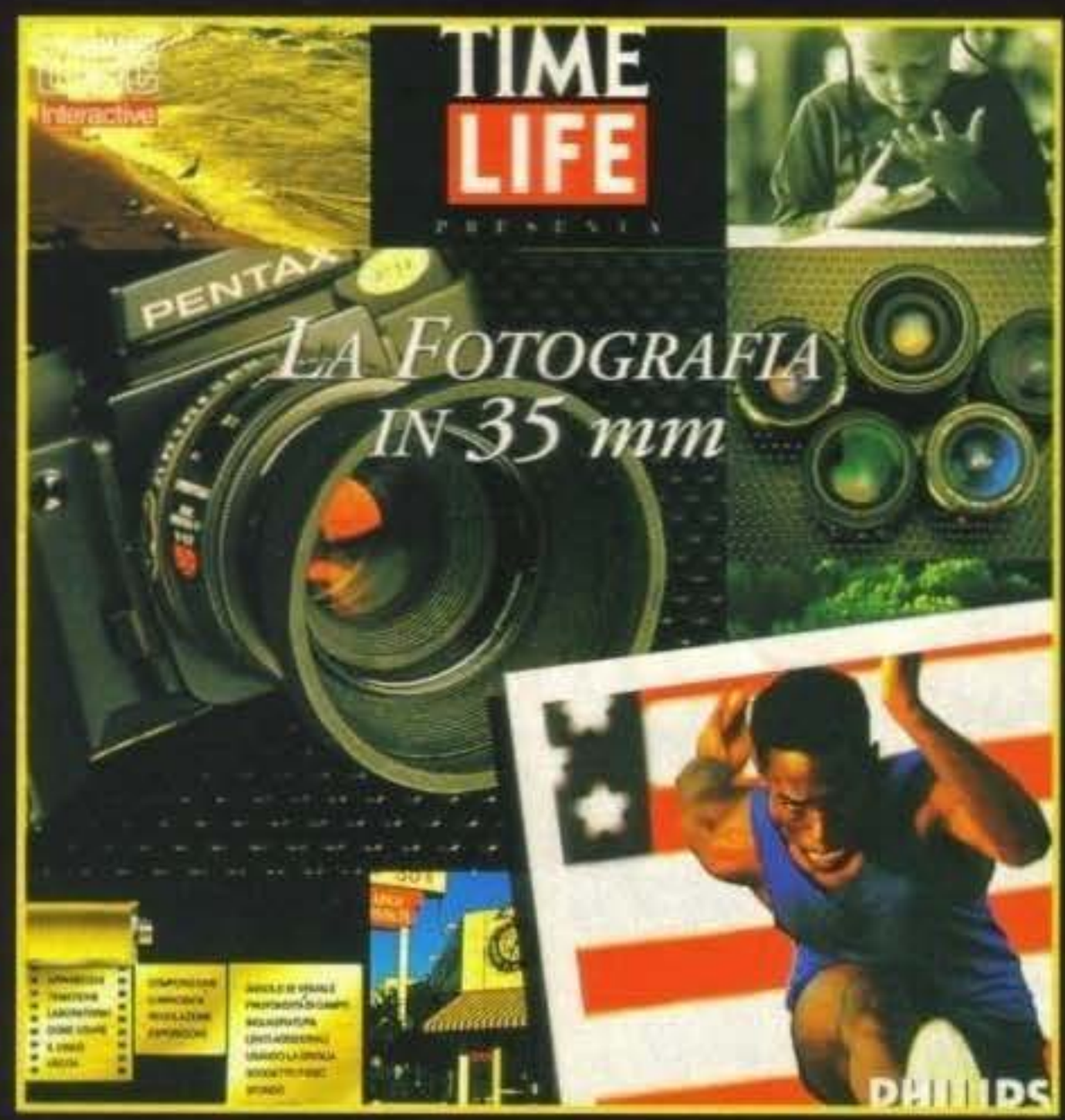
Se la vostra passione sono invece sempre state le Slot Machines, dirigendovi verso queste avrete la possibilità di giocare a uno dei tre più famosi tipi esistenti in commercio oppure a due diverse versioni di Video Poker; qualsiasi sia la vostra scelta, il gioco simulerà perfettamente tutte le opzioni presenti nella realtà in queste malefiche macchinette, dandovi così la possibilità di allenarvi a perdere camionate di dollaroni per tutto il tempo che volete come se foste in un qualsiasi casinò senza però rischiare qualche anno in carcere per debiti.

Comunque voi decidiate di mettere in ballo i vostri soldi, Caesar's World of Gambling si rivela un'opera veramente ben curata sia sotto l'aspetto grafico e del sonoro, sia, e soprattutto, per la varietà e per l'accuratezza con cui è stato progettato e realizzato; tutti gli amanti dell'azzardo lo troveranno fenomenale e inoltre la possibilità di imparare tutti i trucchi e le regole di questi giochi sicuramente coinvolgerà anche quella gente fino a ora completamente estranea al bendato mondo della fortuna e della sorte.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se avete sempre desiderato diventare un buon fotografo apprendendo e affinando le principali tecniche necessarie per trasformarvi in un vero artista, questo compact disc prodotto in collaborazione con le famose riviste americane Time e Life fa sicuramente al caso vostro: se non ci riescono loro non vi resta che andare a Lourdes.



Nella sessione tecnica avrete modo di apprendere e di far pratica sui principali accorgimenti necessari per sfornare buone foto in condizioni difficili o per ottenere effetti speciali particolari; infine l'ultima parte vi introdurrà al concetto fondamentale del tema per sviluppare nell'utente il senso artistico. Questa parte è suddivisa in quattro capitoli: i paesaggi, la gente, lo sport e l'arte (ognuno dei quali è correlato da decine di stupende foto d'autore), ed è colmo di ottimi consigli su come impostare una fotografia e su come sviluppare appieno un particolare soggetto.

Benché le fotografie fanno sicuramente la parte del leone, l'idea più interessante e divertente è la possibilità di far pratica: infatti in queste sessioni avrete modo di mettere alla prova ciò che avete imparato

licola.

Nella prima parte avrete modo di conoscere più a fondo il vostro strumento primario attraverso una dettagliata descrizione del funzionamento delle principali parti e dei vari modelli presenti sul mercato; inoltre verrà illustrato dettagliatamente come utilizzare l'autofocus, le differenze tra i vari obbiettivi e come comportarsi di fronte alle diverse condizioni luminose spiegando la funzione dell'esposimetro e del flash.

Il CD-I è stato originariamente progettato come un utile strumento per proporre al grande pubblico immagini grafiche e effetti sonori di altissima qualità in programmi interattivi che permettessero all'utente di aumentare le proprie conoscenze o sviluppare i propri hobby nei campi più disparati; la fotografia in 35 mm è probabilmente l'esempio più lampante delle incredibili possibilità che questo sistema offre in modo semplice e immediato per avventurarsi in argomenti particolarmente interessanti ma spesso poco noti dai più.

Lo scopo di questo stupendo prodotto è introdurre il mondo della fotografia sviluppando tre principali argomenti: le camere, la tecnica e il tema. Per far ciò sono stati registrati sul compact disc più di mille immagini provenienti dal rinomato archivio di Time e Life, oltre due ore di narrazione e spiegazioni e ben venticinque sessioni di pratica in cui potrete appunto esercitarvi nell'utilizzo della macchina fotografica senza però consumare inutilmente metri di pellicola.

in quella specifica lezione, poiché il programma simulerà la macchina fotografica e vi permetterà di cambiare alcuni parametri come il punto di vista del soggetto o il tempo di esposizione. Dopo che voi avrete fatto le vostre scelte, vi verrà mostrata l'immagine che avreste ottenuto in quelle condizioni, commentandola e dando utili consigli su come migliorare alcuni vostri possibili errori in modo da evitarli quando avrete davvero in mano una macchina fotografica.

Tutto il programma è controllato attraverso una serie di menu a finestre molto semplici da usare che possono essere richiamati in ogni momento, e inoltre è possibile saltare alcune sessioni o riascoltarle più di una volta controllando a mo' di videoregistratore le immagini e le spiegazioni audiovisive; il prodotto è interamente tradotto in italiano ed è realizzato in modo veramente impeccabile, e sicuramente non potrà non coinvolgere tutti i fotografi in erba che desiderano conoscere di più sull'incredibile mondo della fotografia: sicuramente uno dei migliori prodotti CD-I pubblicato fino ad ora.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUERRE STE

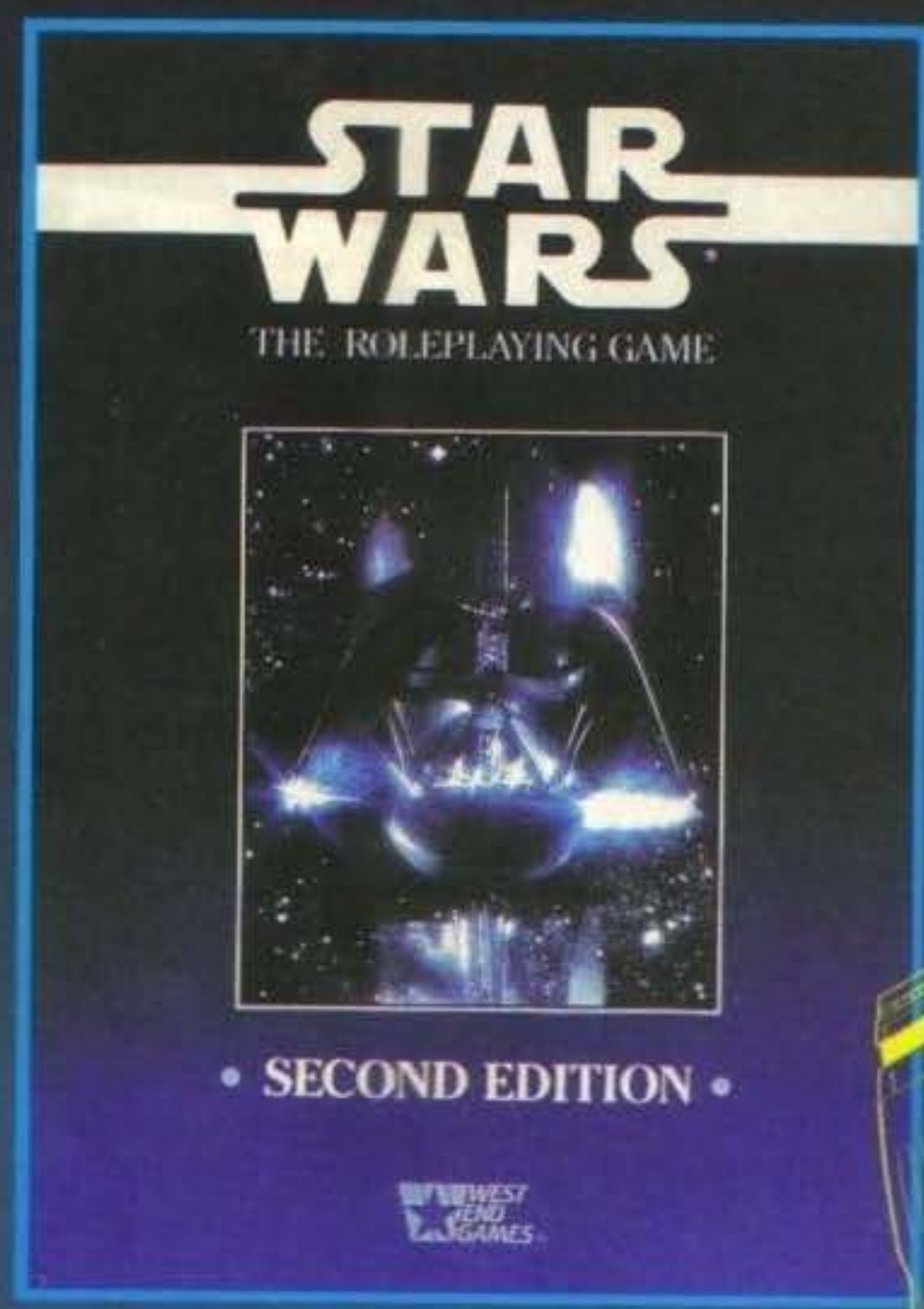
Dopo la grande esclusiva del mese scorso, con un'intervista al creatore del Gioco di Ruolo di Nathan Never, eccovi un'altra grande anteprima: il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari, finalmente tradotto in italiano. Le novità non si limitano comunque a questo. Continuate a leggere e vedrete...

Dopo la recentissima uscita della seconda edizione di questo ormai famoso Gioco di Ruolo targato West End Games, la Stratelibri ce ne propone a tempo di record la versione italiana. Per il momento sono disponibili il manuale delle regole e il supplemento "l'Erede dell'Impero", ma i primi moduli e lo schermo del Master sono già in lavorazione!

AMBIENTAZIONE

"Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana..." beh, sarà sicuramente un inizio banale e scontato, ma visto che ormai lo hanno usato tutti, vediamo di adattarci anche noi. In realtà penso che soltanto poche persone non abbiano mai visto la celebre trilogia di George Lucas o che, quantomeno, non ne abbiano mai sentito parlare (l'ultima volta su TGM Movies del mese scorso). Vale comunque la pena di ricordare che si tratta di una saga fantascientifica - anche se, in realtà, contiene elementi tali per cui sarebbe più conveniente classificarla come fantasy -, in cui il bene e il male si contendono il dominio di una galassia abitata da centinaia di esseri diversi, con scontri a bordo di navi stellari e duelli a colpi di spade laser. Il volume delle regole contiene un breve riassunto della storia di Guerre Stellari, dalla caduta della Prima Repubblica (quella dei buoni...), fino agli scontri tra la Seconda Repubblica (ancora quella dei buoni!) e ciò che è rimasto del potente Impero. Gli eventi sono descritti in maniera estremamente succinta, ma verranno poi singolarmente ripresi nei numerosi moduli che usciranno in un secondo tempo.

All'interno di questo epico confronto tra forze del bene e forze del male, i giocatori potranno schierarsi con l'Alleanza Ribelle - sia nel periodo della trilogia di Guerre Stellari, che in quello successivo della Seconda Repubblica -, oppure agire per il proprio tornaconto, magari come pirati o contrabbandieri. Le limitazioni in questo senso sono in realtà molto minori rispetto alla prima edizione, dove risultava difficile giocare con personaggi "cattivi".



"Oh, il vecchio Dart... non ne sentivate la mancanza?"

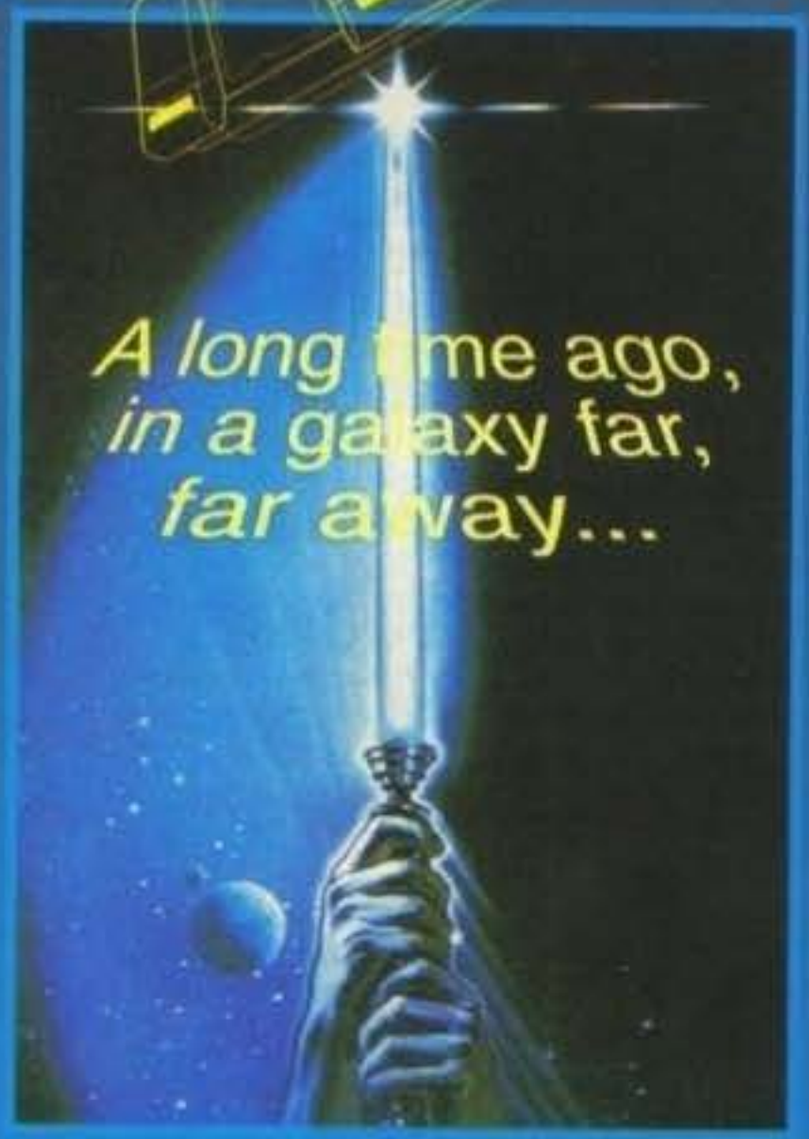
PERSONAGGI

Innanzitutto ogni personaggio viene contraddistinto da una maggiore o minore capacità di compiere determinate azioni. Questa viene rappresentata da una lista di abilità, inizialmente dipendenti da particolari caratteristiche fisiche come Forza e Destrezza, per le quali si ha un punteggio espresso in dadi (5D, ovvero 5 dadi, 4D, 3D, ecc...). Il giocatore può scegliere tra una gamma pressoché infinita di professioni, in base alle quali verrà stabilito quali saranno le abilità più sviluppate del personaggio: un cacciatore di taglie, ad esempio, se la caverà benissimo quando si tratterà di sparare alla gente, ma potrebbe avere dei problemi nella conoscenza dei linguaggi alieni! In realtà i giocatori possono scegliere due vie per creare il proprio personaggio: quella più semplice, che consiste nel prendere una delle sedici schede già pronte e completarla con pochi dati, o quella avanzata, dove bisogna decidere ogni singolo aspetto del proprio eroe. In entrambi i casi le regole, pensate per facilitare un pubblico abbastanza giovane o inesperto, spiegano dettagliatamente quello che deve essere fatto, illustrando passo per passo la creazione del personaggio.

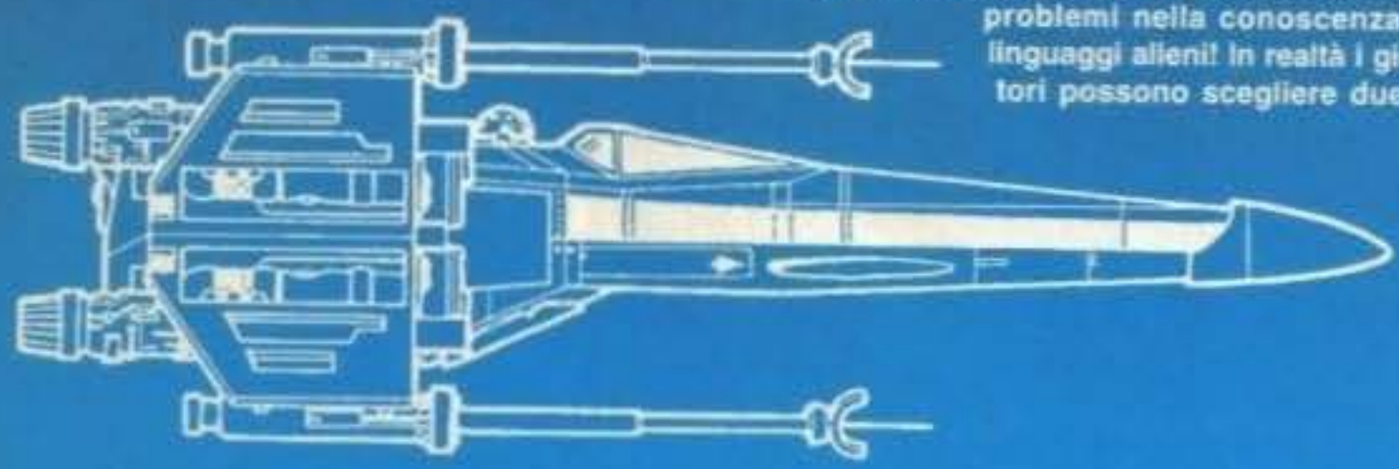
Rispetto alla prima edizione, queste nuove regole di Guerre Stellari offrano una gamma di abilità molto più vasta e completa, oltre a una serie di abilità particolari e specializzazioni. Ovviamente la scelta del personaggio non è limitata ai soli umani (che sono comunque la razza predominante), bensì si estende a tutti gli alieni presenti nei primi tre film e anche a qualcuno di più.

GESTIONE DEL GIOCO

Come ho già detto, le regole di questa seconda edizione di Guerre Stellari risultano estremamente chiare e dettagliate: si tratta di una tendenza



"Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana..."



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

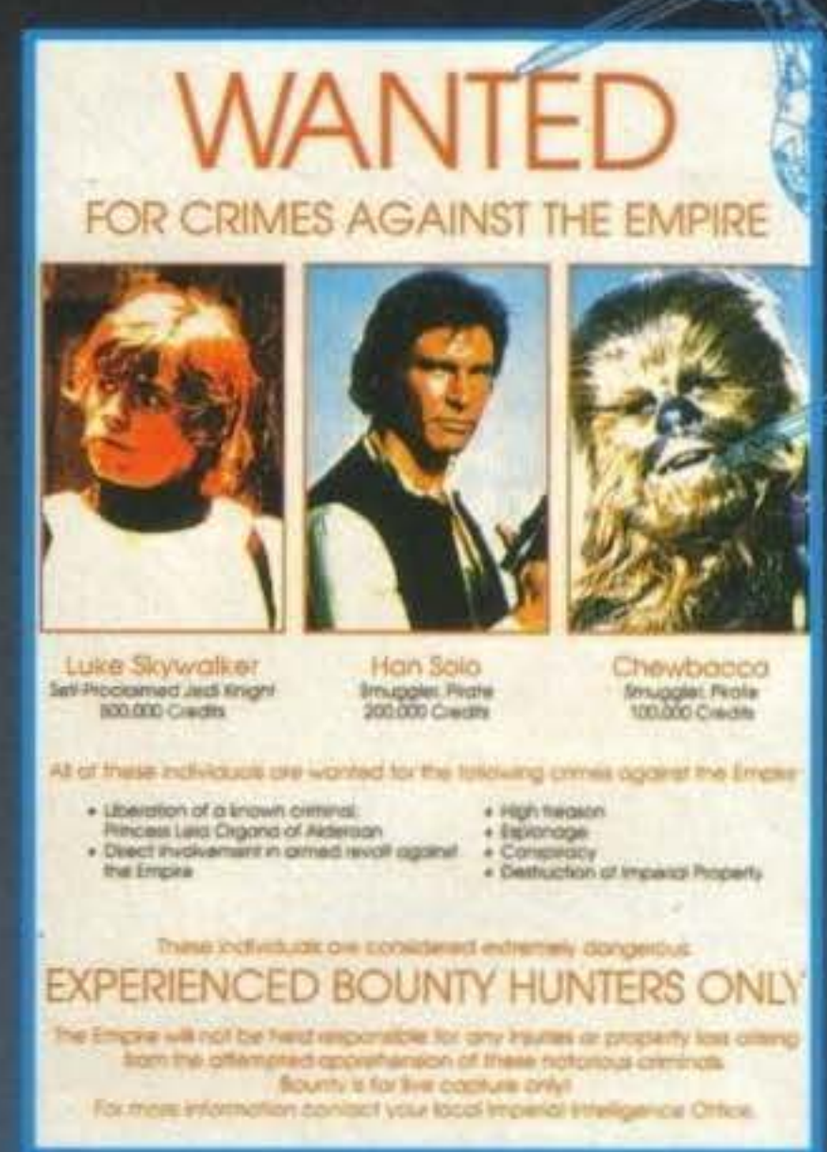
http://www.oldgamesitalia.net/

ELLARI

ampie e curate. In fondo gli scontri, da sempre, costituiscono uno dei punti principali del Gioco di Ruolo e meritano per questo un'attenzione del tutto particolare. Il meccanismo di base è stato decisamente incrementato rispetto alla prima edizione, ma resta comunque molto semplice e, soprattutto, molto scenografico: i personaggi possono infatti lanciarsi tra i colpi avversari, schivando miracolosamente letali fasci laser, e nel frattempo sparare con successo a più nemici.

Questa è comunque una scelta più che comprensibile, e considerato che Guerre Stellari deve la propria fama a un film tanto spettacolare quanto improbabile, non poteva certo essere altrimenti.

Un altro aspetto fondamentale delle regole è quello che riguarda gli spostamenti spaziali, dalle "semplici" manovre di combattimento in volo, sino a interi viaggi in iperspazio. Riguardo a questi ultimi vengono forniti prezzi e tempi, utilissimi per aggiungere un pizzico di realismo in più...



"Ecco come si finisce a far parte dell'Alleanza Ribelle!"

LA FORZA

Sul fatto che siano i Jedi i veri protagonisti della saga di Guerre Stellari, direi che non esiste alcun dubbio (anche se, personalmente, ho sempre preferito la figura di Han Solo). Come ben saprete questi particolari personaggi traggono tutto il proprio potere dalla Forza, un'energia che permea l'intero universo, attraverso la quale è possibile manipolare la mente e la materia. Non deve quindi stupire che proprio a questa sia stato dedicato uno dei capitoli più ampi dell'intero volume, con tanto di poteri e abilità speciali. Anche le regole sulla Forza risultano decisamente ampliate e migliorate rispetto alla precedente edizione, in cui veniva forse un po' trascurata.

Una delle maggiori novità consiste nel poter giocare uno Jedi Nero, ovvero dedito al Lato Oscuro della Forza (come Darth Fener e l'Imperatore Palpatine, tanto per intenderci). Questo, come ben sanno coloro che hanno visto la saga di George Lucas, permette di ottenere il potere molto più rapidamente, ma si rivela in realtà un'arma a doppio taglio, poiché priva chi lo utilizza della propria volontà, riducendolo a una letale marionetta.

Mentre nella prima edizione delle regole uno Jedi Nero diveniva immediatamente un personaggio non giocante (Png)- ovvero guidato interamente dal Master, quindi non più utilizzabile dal giocatore - con il nuovo sistema è possibile volgersi al Lato Oscuro. In realtà il pericolo che il Jedi sfugga dal controllo del proprio possessore, divenendo un Png, esiste ancora ma è molto più remoto e, in ogni caso, è sempre possibile redimersi in tempo per evitare il peggio.

abbastanza comune nel mondo del Gioco di Ruolo, che dimostra come questo stia appassionando sempre maggiormente i più giovani. Ogni singolo meccanismo di gioco viene spiegato con un linguaggio estremamente semplice, e viene accompagnata da un esempio chiarificatore.

Fondamentalmente, tutto la parte meccanica del gioco (ovvero quella che consente di determinare se un'azione ha o meno successo) dipende da tiri relativi alle varie abilità del personaggio. Ogni volta che un giocatore dichiara di voler fare qualcosa di particolare - come sparare o entrare in una banca dati -, non deve far altro che tirare il numero di dadi indicato sotto l'abilità corrispondente: spetta al Master decidere, in base ad alcune tabelle di facile consultazione, se l'azione è riuscita e, in caso contrario, quali sono le conseguenze. Rispetto alla precedente edizione, il nuovo regolamento di Guerre Stellari presenta una sostanziale innovazione: uno dei dadi che vengono tirati, il dado "selvaggio", può essere tirato nuovamente se da un risultato di sei. Questo permette, con una grande fortuna, di poter arrivare praticamente a qualsiasi punteggio, riuscendo a superare anche le prove più difficili. Si tratta di un meccanismo che in questi ultimi tempi sta diventando molto comune in tutti i Giochi di Ruolo, e che permette al personaggio più impedito di superare, anche se molto raramente, un avversario più bravo, donando un tocco di maggiore realismo alle avventure.

Inutile dire che le regole riguardanti i combattimenti, dai semplici corpo a corpo fino alle battaglie tra incrociatori stellari, sono estremamente

VEICOLI EQUIPAGGIAMENTO E AVVENTURE

Come può un gioco di fantascienza non offrire una dettagliata spiegazione riguardo alle capacità e al funzionamento di oggetti ad alta tecnologia? Astronavi, pistole laser (blaster, per essere precisi), droidi: tutto questo costituisce un aspetto essenziale di Guerre Stellari! All'interno del volume delle regole, vengono presi in esame soltanto gli oggetti e i veicoli più importanti, con una particolare attenzione nei confronti di tutto ciò che fa parte della saga cinematografica: Marciatori, X-Wing, TIE Interceptor, Spade Laser, Detonatori Termici e tanto altro ancora. Sono comunque disponibili (per il momento solo in inglese, ma la traduzione non dovrebbe tardare) interi libri dedicati unicamente all'equipaggiamento e ai veicoli di Guerre Stellari, sui quali potrete trovare veramente di tutto!

Ovviamente le regole contengono anche una serie di scenari introduttivi, sei in tutto, grazie ai quali giocatori e Master potranno prendere confidenza con il sistema di gioco. I primi moduli di avventure sono comunque già in lavorazione, e saranno presto disponibili.

Il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari, è in definitiva il gioco adatto per tutti gli appassionati di fantascienza, che da sempre desiderano rivivere le emozionanti gesta di Luke Skywalker e dei suoi compagni.

Certo, il sistema di regole non è assolutamente tra i più realistici in circolazione, e per essere sinceri è anche abbastanza vecchiotto, ma quello che rende veramente eccezionale questo nuovo prodotto della Stratelibri è la possibilità di ricreare alla perfezione la meravigliosa atmosfera del capolavoro di George Lucas!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EREDE DELL'IMPERO

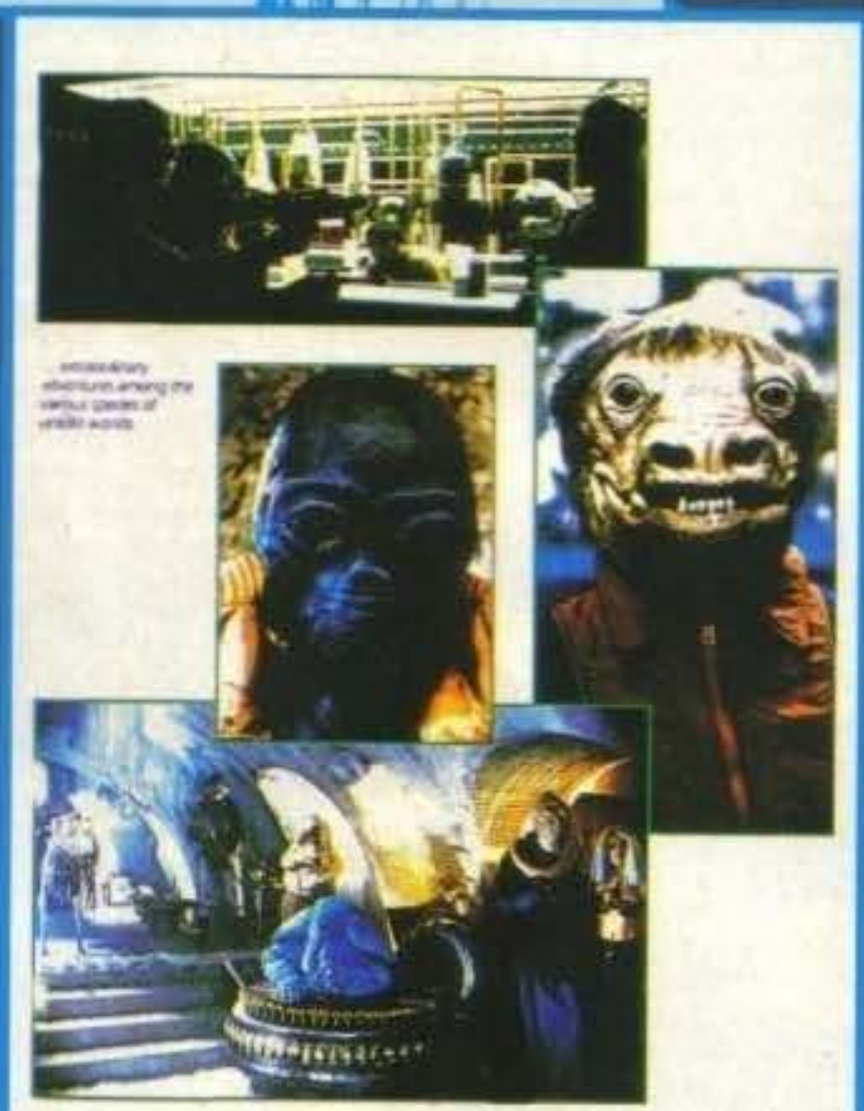
Tratto dal celebre romanzo di Timothy Zahn, tradotto recentemente in Italia, l'Erede dell'Impero è il primo dei moduli di espansione per Guerre Stellari. Ambientato in uno dei possibili futuri della trilogia di Lucas (non è ancora sicuro che da questo verrà presa la sceneggiatura per la terza trilogia!), in particolare a cinque anni di distanza dalla terribile Battaglia di Yavin - durante la quale persero la vita sia Darth Fener che l'Imperatore -, l'Erede dell'Impero descrive una galassia in cui le forze del male stanno lentamente riprendendo il proprio antico potere. La Nuova Repubblica, di cui fanno parte Leia Organa e Luke Skywalker, si vede minacciata da un possibile ritorno delle armate imperiali, che sono riuscite a organizzarsi nuovamente sotto il comando del Grand'Ammiraglio Thrawn, l'Erede dell'Impero appunto. Si tratta di una storia estremamente varia e complessa, dietro alla quale si muovono una miriade di personaggi diversi, ciascuno animato da particolari interessi.

Il volume si apre con una copia della dichiarazione della Nuova Repubblica e una dettagliata spiegazione delle sue strutture organizzative. La Repubblica, per quanto goda del favore della maggior parte delle razze che abitano la galassia, è tuttavia ancora debole e deve fare i conti con un possibile ritorno delle forze imperiali e con il dilagare dei pirati spaziali. Per ognuno dei personaggi principali della saga vengono forniti i punteggi principali, nonché una dettagliata descrizione del carattere e della storia. Questo permetterebbe, teoricamente, di poter giocare utilizzando Luke, Leia o Han, ma è in realtà molto più divertente usare personaggi nuovi.

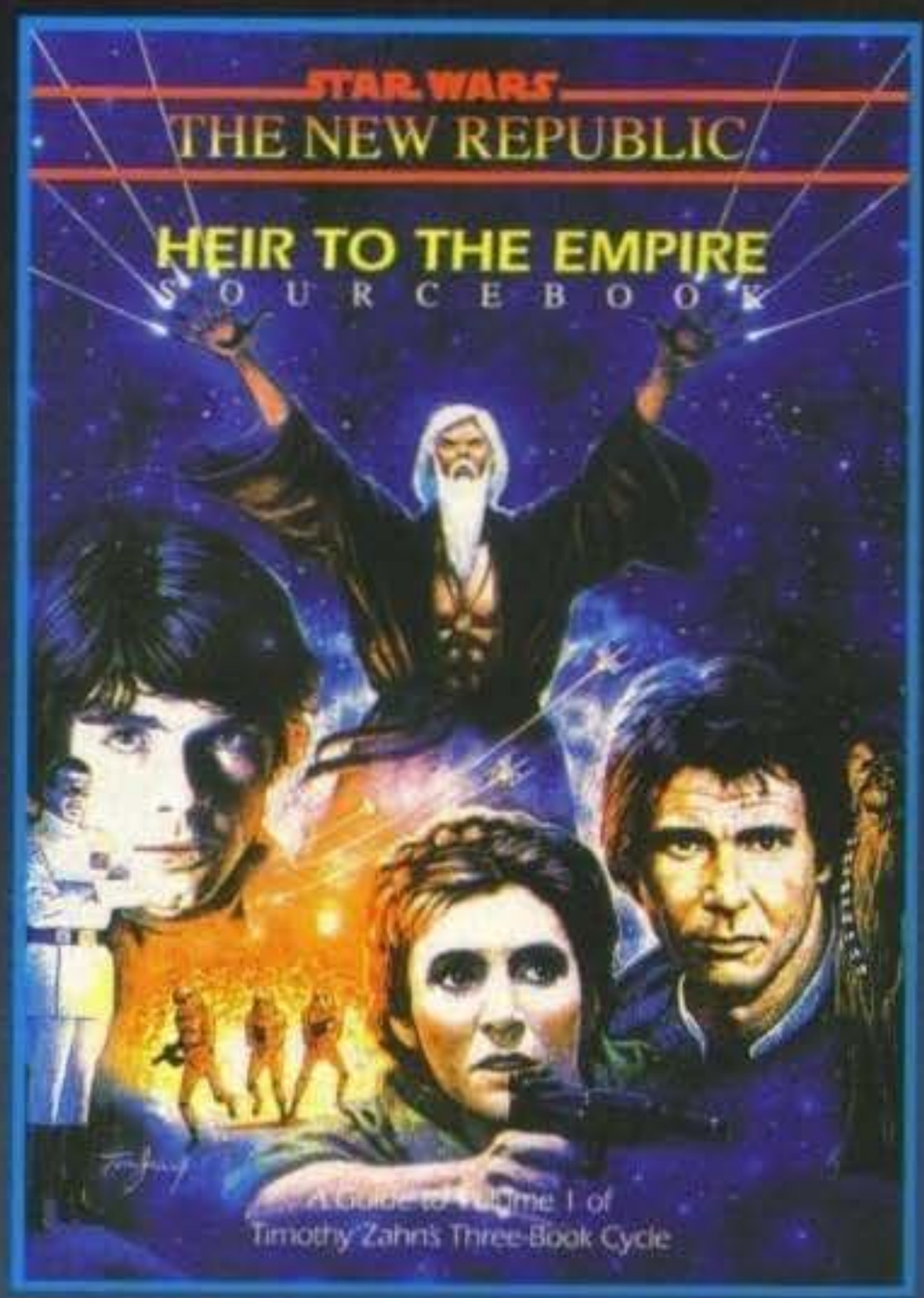
Anche le forze del male, rappresentate dall'esercito del Grand'Ammiraglio e da quello dei pirati, vengono descritte minuziosamente: oltre ai dati relativi alle figure principali, vengono fornite precise indicazioni sul tipo di forze di cui può disporre ciascuno schieramento permettendo al Master di farsi un'idea sufficientemente chiara della loro potenza.

Un altro tema che viene affrontato a fondo è quello della forza, in particolare delle poche persone che hanno ancora il potere di comandarla. Oltre a Luke e a Leia, che dopo la Battaglia di Yavin ha iniziato a dimostrare interesse per le proprie capacità come Jedi, fanno la loro comparsa altri due personaggi di particolare importanza: si tratta di Karrde, la principale allieva dell'Imperatore Palpatine, unitasi alle forze dei pirati nella speranza di riuscire a sconfiggere il proprio odiato nemico, Luke Skywalker, e di Jorus C'Baoth, un potentissimo maestro nero posto da Darth Fener a guardia di un pianeta sconosciuto. Entrambe queste figure ricoprono un ruolo fondamentale all'interno della saga, e saranno tra i principali avversari della Nuova Repubblica.

L'Erede dell'Impero contiene anche una dettagliata spiegazione di tutti i pianeti, le razze, i veicoli e gli oggetti apparsi per la prima volta nel romanzo di Timothy Zahn:



"Bella gente che si vede in giro..."



"Lo vedete il barbuto che sembra Mosè? Bene, quello è il cattivo!"

nuovi alieni si vanno aggiungere a quelli già presenti nella prima edizione del gioco, così come astronavi e armi, offrendo al Master nuovi elementi per rendere le partite sempre diverse ed emozionanti. In particolare, viene descritto un peculiare tipo di lucertola che ha la capacità di annullare i poteri della Forza. Si tratta di un animale totalmente inoffensivo e facilmente eliminabile, ma con l'abilità di generare un campo di energia all'interno del quale i Jedi perdono totalmente i propri poteri.

Infine, per rendere il tutto ancora più gradevole, la West End Games ha pensato bene di riempire le pagine con brevi racconti, all'interno dei quali vengono approfonditi alcuni aspetti della storia della Nuova Repubblica soltanto accennati da Zahn. Lo scopo di questi piccoli box narrativi è duplice: da una parte rendono più piacevole e divertente la lettura delle regole, dall'altra offrono interessanti spunti per lo sviluppo di nuove avventure.

Un modulo dedicato a coloro che vogliono vivere l'emozione di giocare in'un ambientazione totalmente nuova, per il momento sconosciuta ai più, dove per i giocatori è possibile muoversi nella massima libertà, ma che sicuramente incontrerà anche i favori dei più tradizionali fan di Guerre Stellari!

LO SCHERMO DEL MASTER

Come mi è capitato più volte di dire, lo schermo del Master costituisce un optional fondamentale in ogni Gioco di Ruolo.

La sua funzione principale è quella di riassumere tabelle e dati, in modo che possano essere facilmente consultati (e non quella, come pensano alcuni, di proteggere le avventure dagli occhi indiscreti dei giocatori). Peccato solo che lo Schermo di Guerre Stellari non abbia questo fondamentale requisito (ne tantomeno quello di proteggere dagli sguardi dei giocatori), e risulti di conseguenza abbastanza inutile.

L'unico lato positivo è che al suo interno si trova una divertente avventura introduttiva, ideale per prendere confidenza con il sistema di regole.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITÀ del mese

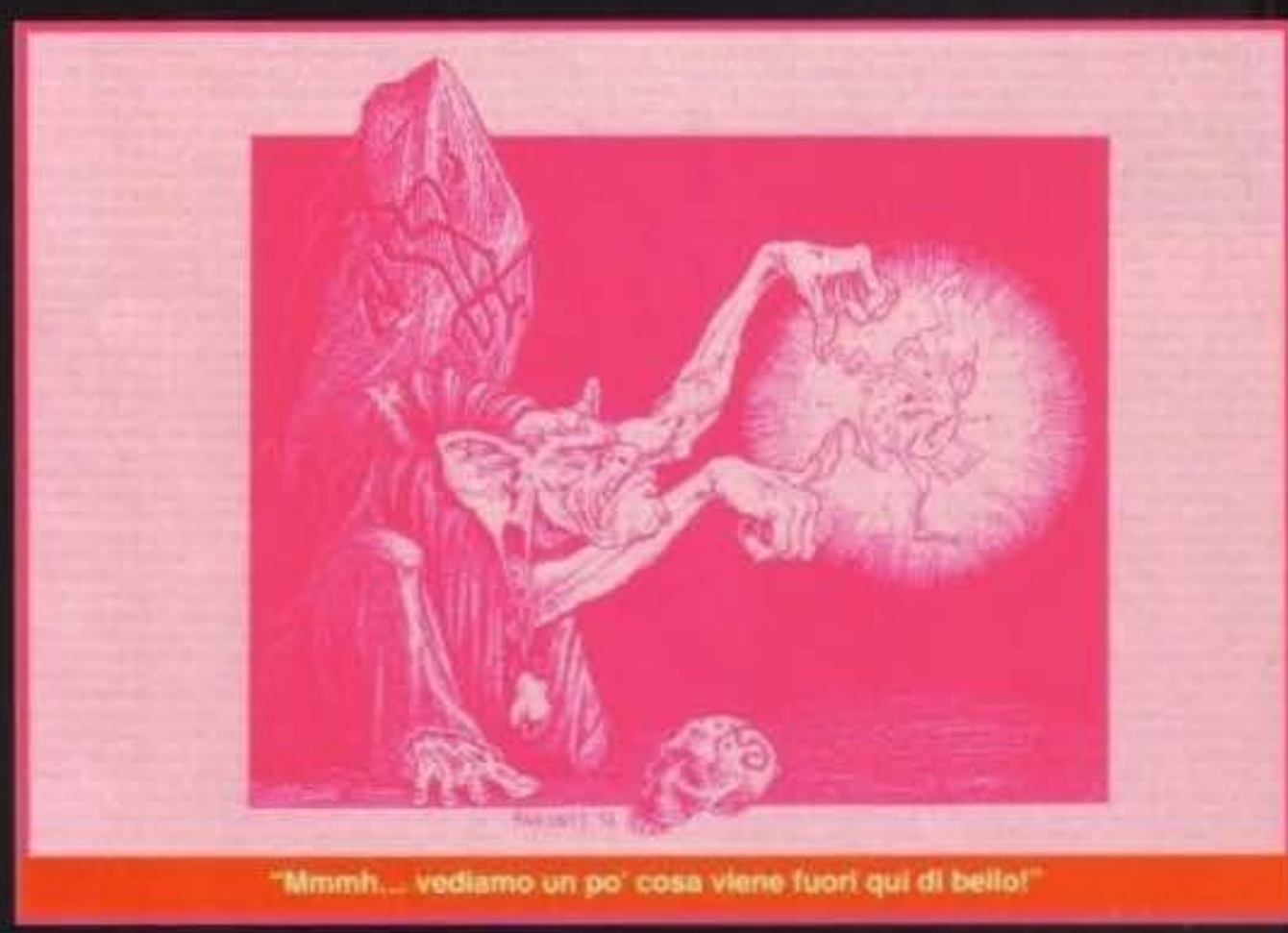
Come ho annunciato inizialmente, le sorprese di questo mese non sono limitate a Guerre Stellari: sia dalla Stratelibri che dall'Editrice Giochi sono infatti arrivati un sacco di nuovi titoli, espansioni per i maggiori Giochi di Ruolo attualmente in circolazione.
Prima di iniziare a parlarne, vorrei comunque scusarmi con Nick Gandolfi, dell'EG: pur sapendo benissimo che il suo nome di battesimo è Domenico, sullo speciale dedicato alla Fiera del Giocattolo lo ho chiamato Nicola (lapsus!!!). Passiamo quindi, visto che siamo in tema, ai prodotti dell'Editrice Giochi: per la fine di questo mese dovrebbero già essere in commercio le due prime avventure dedicate alla nuova edizione di Dungeons & Dragons, La Ricerca della Spada d'Argento e Le Rovine di Raven. Nel primo i giocatori si trovano alle prese con un'oscura quanto misteriosa maledizione che ha colpito la cittadina di Torlynn: un vento gelido è improvvisamente giunto dalle rovine del castello di Barrik, portando una spessa coltre di neve in piena estate.
La soluzione di questo mistero è celata oltre alle mura delle rovine, ma nessuna ha il coraggio di entrarvi... Sono invece i Goblin i principali protagonisti della Ricerca della Spada d'Argento: questi infidi umanoidi hanno infatti portato un attacco a sorpresa alla cittadina di Kleine, rubando lo Scettro della Verità. Recuperarlo è assolutamente necessario per la sopravvivenza della città.
Entrambi i moduli sono costituiti da avventure estremamente brevi, e sono corredati da una grossa mappa (raffigurante il dungeon principale) e da un elevato numero di miniature in cartone. Ideali per chi si trova alle prime armi. Sempre dall'EG continua anche la preparazione di Druid, l'attesissimo Gioco di Ruolo Made in Italy: per il momento godetevi le stupende illustrazioni di Paolo Parente, in anteprima per voi...
Molto più numerose sono invece le novità di casa Stratelibri: ben quattro moduli, oltre ovviamente alla nuova serie di Guerre Stellari.
Per il Richiamo di Cthulhu troviamo Quattro Mintui a Mezzanotte, una raccolta di quattro scenari brevi all'interno dei quali vengono ripresi alcuni dei più classici temi della cinematografia horror di tutti i tempi. Si tratta del terzo volume appartenente a questa serie (i primi due sono Sei Minuti a Mezzanotte e Cinque Minuti a Mezzanote... vediamo se indovinate come si chiamerà il prossimo!), ed è decisamente il migliore. Le avventure contngono numerosi elementi comici, ma non per questo risulatno più facili e meno impegnative.
Una novità anche per gli amanti di Girsa (il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli), dal titolo I Denti di Mordor. Non si tratta di un testo odontoiatrico, bensì della minuziosa descrizione delle due torri poste dagli uomini a guardia di Mordor, la terra dell'Oscuro Nemico.
In realtà, per quanto sia stato realizzato con la massima cura, lascia abbastanza perplessi per la sua utilità: a parte il fatto che i Denti di Mordor sono decisamente poco accessibili, il modulo non presenta grandi possibilità di gioco e risulta puramente descrittivo. Consigliato solo a chi non può fare a meno di collezionare tutto il materiale riguardante la saga di Tolkien!
Molto più giocabile è invece I Non Morti, un modulo dedicato ai morti viventi, compatibile con qualsiasi sistema di gioco ad ambientazione fantasy. In particolare lo consiglio ai giocatori di Dungeons & Dragons - che vi troveranno molti punti di contatto con i prodotti della TSR - e a quelli di Gurps, mentre risulta decisamente incompatibile con il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli.
I Non Morti contiene tutto il materiale necessario per dare vita a un'intera campagna, compresa una nuova regione di gioco e un sacco di mostri da aggiungere a quelli già esistenti.
Ultima novità del mese è infine
Il Canto degli Inferi, terzo volume dedicato alla nuova collana di Stormbringer, contenente quattro divertenti avventure.

E con questo è tutto.
Al prossimo mese!

"Vieni un attimo qui vicino..."

"Un inquietante druido di Paolo Parente"

"Autoritratto di Paolo il lunedì mattina..."


"Mmmh... vediamo un po' cosa viene fuori qui di bello!"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORNER

Sperando che il ritorno delle console sullo scorso numero non vi abbia turbato più di tanto... ma per favore, come si è permesso il malefico Max di sostituire il mio stupendo cappello con una miserevole e piattissima (tra l'altro scritta anche male!)(il Mac si è mangiato una parola, fra le parentesi c'era scritto "non temete"... NdMax) introduzione! Vabbè per questo mese passi, ma la prossima volta... (Ohi, Mirko, cala pure le penne che stai esagerando.

Provaci ancora una volta a scrivere una cosa del genere e pubblico le tue recensioni così come sono, "nature", al naturale e senza correzioni... Vedreste che ridere! NdMax).

Botte da orbi in Dead Dance per Super Nes

Eccoci di nuovo qui a parlare di console e devo ammettere che al contrario di tutte le aspettative le famigerate lettere "via le console da TGM" non si sono ancora fatte vedere (forse si sono autocestinate per la vergogna) e ciò ha evitato stupide diatribe sullo stile Amiga vs PC di cui in questo periodo proprio non ne vogliamo sapere.

Tralasciando questi discorsi cominciamo a parlare dei titoli per quella rottamaglia del Megadrive (sto scherzando, sto scherzando, per carità).

Andate matti per quelle viscide tartarughe vitaminizzate che corrispondono al nome di Teenage Mutant Ninja Turtles? Bene, Return of Shredder è l'ultima incarnazione consolosa di questi fetidi personaggi per i quali il nostro BDM prova un odio immenso (nelle notti d'estate qualcuno giura di averlo visto banchettare crudelmente con delle tartarughe vive!).

Bisogna dire che il trapasso dalla versione Super Famicom a quella Megadrive è stato praticamente indolore, infatti questo gioco riesce ad essere molto divertente, ben realizzato, ma purtroppo un po' facilino.

Mentre tutti continuano ad aspettare insistentemente una sempre più misteriosa conversione di Street Fighter II per Megadrive, la Takara abbrevia l'attesa con il suo Fatal Fury che ai suoi tempi aveva fatto esaltare (a mio parere non c'era un gran che da esaltarsi, comunque chi si accontenta, gode) i possessori di Neo Geo; la versione per il nero di casa Sega non è affatto male, la giocabilità è abbastanza buona, in compenso la grafica perde parecchio, in ogni caso SF II rimane sempre tutta un'altra cosa.

Se siete tra quelli che qualche tempo fa possedavate un NES (che tempi quelli, Super Mario Bros era il massimo dei platform e ci si divertiva con poco, mah, meglio che lascio stare), questo Championship Pro-AM farà al caso vostro; prendendo spunto da quel piccolo capolavoro per l'otto bit della Nintendo chiamato RC Pro-AM (almeno così mi pare, ma non ci metterei la mano sul fuoco), la Tradewest ha realizzato un bel giochillo molto accattivante, ben strutturato e con delle trovate geniali (neanche tanto ad essere sinceri) tipo il poter utilizzare missili frontali per devastare i vostro avversari radiocomandati. Grande!

Gods ritorna più splendente che mai su Super Nes

E adesso è giunto il momento di parlare del gioco che insieme a Street Fighter II risulta il più giocato in redazione, signori, a voi l'ormai mitico Puyu Puyu! Questo piccolo capolavoro (perché di capolavoro si tratta)(confermo e sottoscriviamo, ndMax-e-di-tutta-la-redazione) lo si può definire come il Tetris degli anni '90, infatti dietro uno schema di gioco abbastanza elementare (bisogna cercare di unire quattro esseri gommosi dello stesso colore in modo da realizzare delle strane combinazioni che si tramuteranno in una serie di sassi che andranno a colpire l'avversario in modo più che infimo, fiuuu, mi è venuto il fiatone!), si nasconde un programma bellissimo, divertentissimo, che raggiunge il suo top quando si gioca in due contemporaneamente; inutile dire che qui in redazione si sono svolti mega-tornei a cui non ha saputo resistere neanche Max che notoriamente, preso com'è dalla rivista, non sfiora mai un joystick, figuratevi un joypad... insomma se non l'avete ancora capito vale la pena di comprare il Megadrive solo per giocare a Puyu Puyu, a proposito dedotto questo Sunset Riders non è proprio la massima espressione di gioco, ma che cosa ci volete fare, non tutte le ciambelle riescono con il buco.

Facciamoci del male in Fatal Fury per Super Nes e Megadrive

Max, molla il joypaaad!!!

Dopo aver sfidato per quasi quaranta minuti l'intrepido caporedattore (e perso quasi sempre a causa del continuo sbraitare del suddetto), ritorno a scrivere; ok, mi pare d'uopo che questo mese ci doveva essere il solito gioco del tipo "ammazzo i cattivi, salvo la ragazza e vedo di tornare (dopo che mi sono imboscato con la ragazza, mi sembra logico!)" e quale ambiente migliore per una simile trama (esageriamo, chiamiamola addirittura TRAMA!) se no il vecchio e caro western dove i duelli erano all'ordine del giorno e le fanciulle da salvare le si poteva trovare sulle pagine gialle? Come avrete

Puyu Puyu ovvero il gioco più divertente del momento (Megadrive)

E adesso prima di finire con l'angolo per Megadrive vi voglio fare un piccolo test, pensate al gioco più brutto che vi possa venire in mente, no, concentratevi bene, ok ci siete? Adesso provate a immaginare che esiste quasi sicuramente un prodotto più orribile e mai fatto di quello che stavate pensando ed avrete ottenuto quelle enorme bidonata massima di Captain Planet, un fesso vestito di verde (che nel gioco non appare mai) che se ne va in

Le tartarughe più famose del mondo tornano sul Megadrive

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si fanno dei brutti incontri in Bio Metal per uper Famicom

giro per il mondo a salvare la natura (e a salvare le nostre menti da un simile mentecatto nessuno ci ha pensato?); questo videogame è uno schifo tale che perfino se girasse su Master System sarebbe un'offesa morale a tutte le console e non solo.
Un filino meglio risulta essere Out Run 2019, un mediocrissimo tentativo di realizzare un gioco di corse cambiando veste grafica e situazione temporale (ovvero al contrario di Out Run e Turbo Out Run, qui ci troviamo nel futuro); giudizio globale: tavanata iperspaziotemporale ovvero, va de retro!
Sempre abbastanza brutto risulta essere Superman, che oltre ad essere un bel imbecillone per i fatti suoi, in questo gioco non può neanche volare (tranne che in rarissimi casi) e quindi perde i nove decimi del suo fascino (ma perché Superman adesso sarebbe anche affascinante?).
Vabbè, chiudiamo la parentesi dei giochi brutti per Megadrive e apriamo quelle dei giochi belli (o almeno si spera) per Super Famicom (o Super Nintendo, o Super Nes, o Super Minipimer, o Super...).
Andiamo a incominciare con Gods, l'ormai famosissimo gioco del Bitmap Brothers che ha mietuto successi su qualsiasi computer o console sia mai apparso, esattamente come Another World il mese scorso; anche questa versione per Super Nes non è niente male, anzi grazie a una maggiore velocità nei confronti della versione per Amiga, risulta essere ancor più giocabile e divertente, probabilmente uno dei migliori arcade-adventure mai prodotti fino ad oggi (ah, se i Bitmap fossero come allora...).
Anche sul macinino (non me ne vogliano i possessori del Super Nes, è solo un modo simpatico per chiamare in modo un po' diverso la loro bellissima macchina) della Nintendo esce Fatal Fury (contemporaneamente alla versione per Megadrive, incredibile!), ma in questo caso il picchiaduro della Takara non convince molto, proprio perché esiste su questa macchina la migliore versione da coin-op di Street Fighter II, quindi un prodotto del genere sparisce a paragone con esso; se mai venisse convertito anche il seguito se ne potrebbe riparlare.
Sempre rimanendo in tema di pestaggi, questa volta alla Street of Rage, non si può non parlare del buon Batman Returns che prende ispirazione proprio dal film uscito l'anno scorso nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. Oltre ad essere un beat'em'up veramente divertente, con un sacco di mosse "gagliarde" (mitica quella con cui potete far scontrare testa a testa due cattivoni!) e una grafica molto simile a quella presente nel film, Batman Returns consente di raggiungere un livello di inaudita violenza (ayeah, spacchiamogli in due quei fessi pagliacci senza le... hem, mi sa che mi sono lasciato andare giusto un attimino).

Batman si batte contro un terribile mostro (?!?) in Batman Return's per Super Nes

L'unico neo di questa cartuccia altrimenti eccezionale, è quello di essere un po' monotono (alla lunga stanca) e di avere dei nemici di fine livello terribilmente duri da far fuori. Ma molto probabilmente il miglio rullakartoni del mese è Dead Dance che sta facendo impazzire BDM: ormai Stefano ha raggiunto un tale livello di perfezione nel giocare a questo beat'em'up che lo ha praticamente terminato in tutte le salse (è anche vero che comunque ci gioca solo ed esclusivamente lui!).
In effetti questo Dead Dance è veramente accattivante e grazie ad un grosso numero di mosse, ad avversari particolarmente goliardici e a una trama non male (peccato che sia tutta in giapponese!), colpisce e rapisce chiunque lo giochi almeno una volta, insomma si tratta del gioco che fino ad oggi si è più avvicinato a Street Fighter II (ma riusciranno mai a superarlo?).
Adesso basta con i beat'em'up e incominciamo a saltare su qualche bella piattaforma in compagnia del malefico Road Runner e dello sfigatissimo Wile E. Coyote che cerca da una vita di papparsi quel disgraziato uccellaccio che viaggia alla velocità del suono. Devo ammettere di aver tentato più volte a giocare a Looney Toones ma purtroppo a causa dell'indicibile difficoltà nel controllare il personaggio non ho potuto fare a meno di resettare quasi immediatamente, per farla breve non mi trovo molto d'accordo con quelli che l'anno definito un capolavoro addirittura superiore a Sonic, anzi se devo dirla tutta mi è sembrato un prodotto molto commerciale e parecchio frustrante.
Sempre in ambito di platform va citato Dragon's Lair che non ha quasi nulla a che fare con il più famoso laser game del mondo, i programmatori hanno infatti preferito optare per un gioco di piattaforme con affettamenti vari e qualche enigma da risolvere, con dei risultati parecchio discutibili. Ben di altro calibro è Addams Family, ispirato questa volta ai cartoni animati dedicati alla lugubre famiglia; il gioco, come vi ho appena accennato, è galattico, con una grafica da capogiro, un sonoro tra i migliori mai uscito dal Super Nes e con una longevità incredibile dovuta anche alla grossa (forse troppo grossa) difficoltà. Per chi adorava F-Zero, il primo gioco "rotea & zoomma" questo nuovissimo Exhaust Heat II munito di un coprocessore acceleratore, dovrebbe rappresentare una valida sfida. Ma una delle categorie che hanno rappresentato sempre un punto di forza nelle console é quella degli shoot'em'up che questo mese si vede rafforzata da due grossi "hit"; il primo è Bio Metal un grandioso sparamazza pieno di viscidi alieni da blastare e con una grafica veramente spettacolare che spreme per benino le capacità del Famicom, il secondo è l'ormai conosciutissimo StarWing, diventato famoso per il fatto di incorporare un nuovo coprocessore grafico addetto alla gestione della grafica poligonale. Su quest'ultimo vale la pena soffermarsi un attimo; oltre ad essere un ottimo gioco, Starwing è il primo tentativo da parte di un colosso nella produzione delle console per allinearsi alle attuali esigenze del mercato che richiedono un maggiore impatto visivo realizzabile solo grazie alla sensazione di "essere dentro il gioco stesso" che può regalare la grafica poligonale e le sue evoluzioni (Ray Tracing, Texture Mapping, etc.). Insomma un piccolo passo, ma nella direzione giusta (Sega impara!) che fa prevedere sviluppi sempre più incredibili e fantastici che solo vivendo potremo apprezzare. A risentirci al prossimo mese e ricordate che chi cambia rivista è uno sbarabaus.

L'attesissimo StarWing atterra su tutti i Super Nes

La famiglia Addams ritorna su Super Nes in un nuovo e fantastico platform

Si possono anche sparare i missili in Championship PRO-AM per Megadrive

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

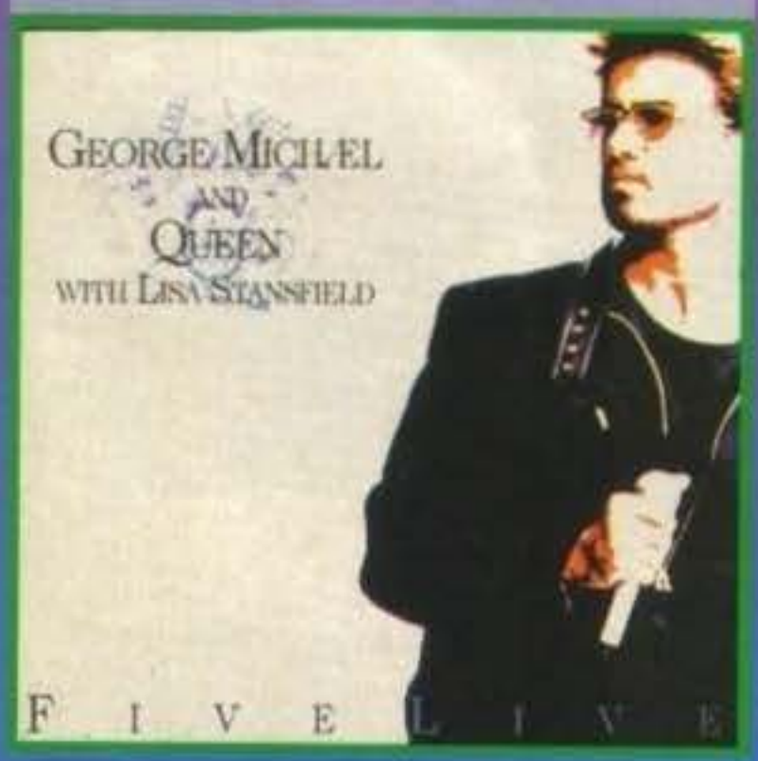
THE Music machine

A sei anni di distanza dal suo ultimo lavoro solistico, Never Let Me Down datato 1987, ritorna il camaleontico Bowie con un nuovo e travolgente album.
BLACK TIE WHITE NOISE, uscito in tutto il mondo lo scorso 5 di Aprile, è stato anticipato dal singolo Jump They Say, ripropone ancora una volta un Bowie eclettico, versatile, multiforme e innovativo come da sempre ci ha abituato.
Fra i personaggi di spicco che hanno contribuito al disco bisogna doverosamente ricordare il come sempre lungimirante Nile Rodgers in qualità di produttore, che già da solo è garanzia di qualità.
Proseguendo con le segnalazioni posso dirvi che nella Title Track, duetto con Al B. Sure, è lo stesso Bowie al sax, che compaiono sporadicamente le chitarre di Mick Ronson e Reeves Gabrielis, compagni d'avventura nei progetto Tin Machine, che alla batteria ritroviamo quello stesso Sterling Campbell reduce dalla collaborazione con i Duran Duran, che è inclusa nell'album anche una cover di I Know It's Gonna Happen Someday di Morrissey, e che ci sono alcuni passaggi strumentali veramente d'eccezione.
Purtroppo non ho avuto ancora il tempo di dedicarmi a un ascolto approfondito del disco, vi risparmio quindi qualsiasi giudizio personale che non sia la piena condivisione di quanto affermato dallo stesso Bowie: "se mi accorgessi che non mi va di ascoltare il disco al quale sto lavorando, vorrebbe dire che qualche cosa sta andando davvero storto... Fortunatamente è successo il contrario".

Max

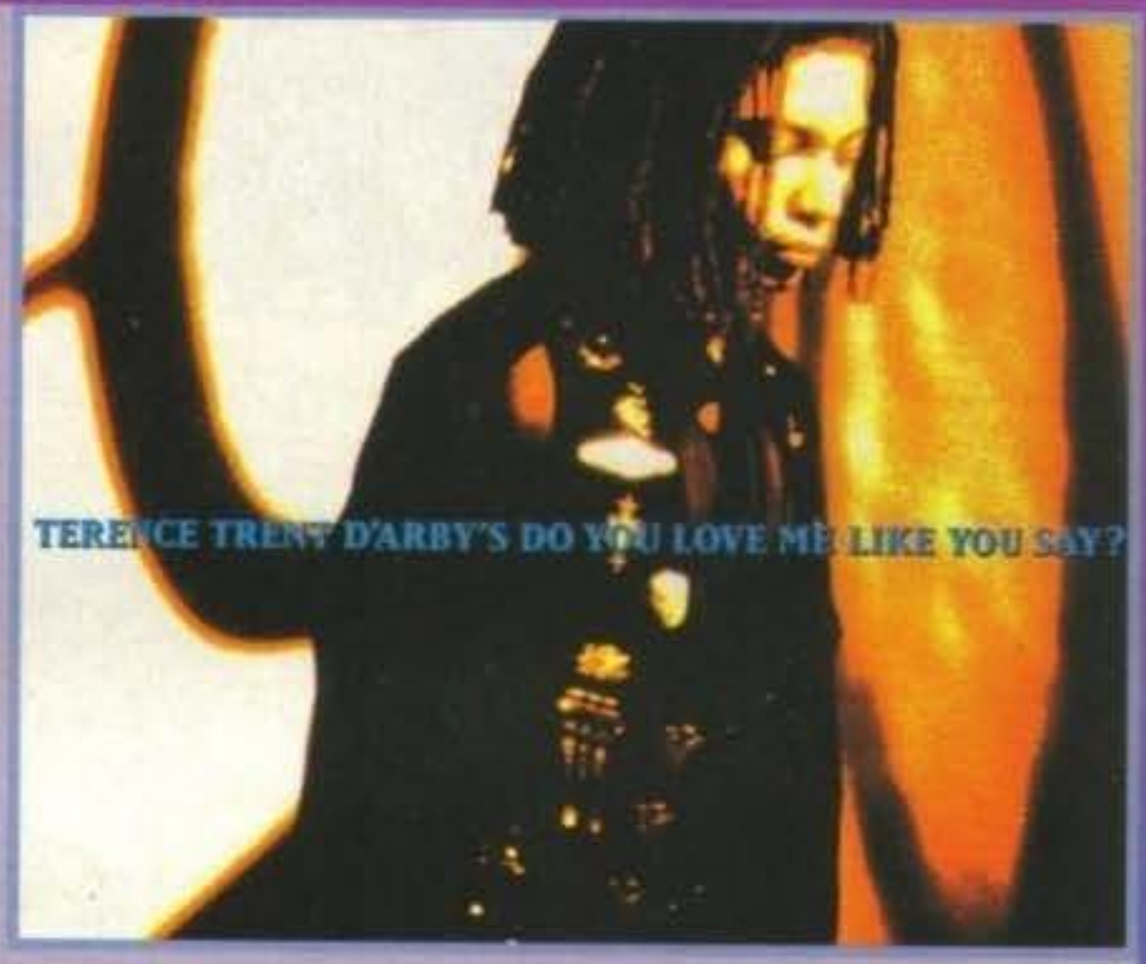
Nuovo mini-album per George Michael, lontano dalla scena musicale dall'uscita dell'ultimo Listen Without Prejudice Vol.1 (del quale si attende ancora l'annunciato seguito). Non si tratta comunque di nuovo materiale inedito, ma di un disco benefico i cui proventi artistici verranno interamente devoluti alla fondazioni per la ricerca sull'Aids intitolata all'indimenticato cantante dei Queen stroncato due anni fa dal virus.
Ad aprire FIVE LIVE è infatti Somebody to Love, magistrale interpretazione vocale di uno dei più intensi pezzi mai scritti dal compianto leader dei Queen, registrata proprio durante il Freddie Mercury Tribute dello scorso Aprile. Si prosegue con altre due cover registrate live durante l'ultima tournee dello stesso George Michael: Killer e Papa Was A Rollin' Stone. Arrivano così allo splendido duetto con Lisa Stanfield, sempre registrato durante il concerto di Wembley, di un altro toccante classico del ricco repertorio dei Queen: These Are The Days Of Our Lives. A chiudere Calling You, dal film Baghdad Cafe e Dear Friends tratta dall'album Sheer Heart Attack del 1974.

Max



Esploso dirompentemente nel 1987 con Introducing The Hardline According To... Terence Trent D'Arby, album bellissimo, fantasticamente ispirato, pluriplatinato in tutto il mondo (come vendite) e supportato da grandissimi hit come If You Let Me Stay, Wishing Well, Dance Little Sister e Sign Your Name, il nostro Terence ha poi conosciuto uno dei fiaschi commerciali più clamorosi degli ultimi anni con l'eccessivamente pretenzioso Neither Fish Nor Flesh.
In arrivo dunque il terzo atteso album e nel frattempo potete godervi il primo singolo estratto: Do You Love Me Like You Say, che vede il ritorno a sonorità più accattivanti e immediate, sicuramente meno contorte degli ultimi pezzi che avevamo sentito prima della lunga pausa riflessiva sfociata in questo nuovo lavoro di cui ci occuperemo sul prossimo numero. Del CD-Single vi segnalo la seconda traccia, Read My Lips, troppo bella, che non so ancora se inclusa o meno nell'album.

Max



IL RITORNO DELL'UOMO RAGNO

Dopo aver letteralmente spopolato la scorsa estate con il loro indimenticabile "Hanno Ucciso l'Uomo Ragno", gli 883 tornano con un nuovo e dirompente album... Purtroppo però, quando siamo andati in stampa, quest'ultimo non era ancora disponibile. Al momento possiamo solo dirvi che si chiamerà "Nord Sud Est Ovest" e conterrà il nuovo e già polarissimo singolo "Sei Un Mito", la recensione completa sul prossimo numero.

BRYAN FERRY
TAXI

Più elegante e raffinato che mai torna alla ribalta anche Bryan Ferry con un nuovo album incentrato su alcune rivisitazioni d'altrui successi. La copertina che vedete è comunque quella del primo singolo tratto da esso: I Put The Spell On You.

QUANDO QUEL SUONO DIVENTERA' BLU...

Sarà l'inizio! Mancano due giorni al concerto di Milano di Vasco, ma non mi è possibile rimandare oltre la chiusura della rivista. Ne ripartiamo fra un mese.

Max

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI HA INCASTRATO ELIO E LE STORIE TESE?

Il 29 di Marzo scorso il poliedrico Elio e le sue Storie Tese ha tenuto un concerto al City Square di Milano. E allora? E allora, visto che oramai sta diventando una consuetudine, tra il pubblico c'eravamo anche noi. Nel senso del plurale majestatis, è ovvio.

Scherzi a parte, a circa un metro dal palco BOM e il sottoscritto si godevano uno degli avvenimenti più divertenti della stagione: Elio come al solito ha spaziato dal cabaret vero e proprio alle varie canzoni diventate famose grazie ai due LP e ai numerosi concerti passati: lo show si è aperto con "Ragazzo col Ciuffo" (di Morandi, se non sbaglio), e "per l'occasione" hanno esibito una serie di parrucche stile heavy metal veramente ridicole - passi il parruccone corvino lungo fino al sedere, ma quello biondo ricciuto del diametro di unmezzo metro no!

Il concerto poi è proseguito con il genere "yè yè" (citazione testuale dell'interprete) fino a culminare con una scatenata versione di John Holmes, pubblicato sul primo album (del quale, francamente, non saprei citarvi il titolo anche perché è parecchio strano). Visto che il concerto risale al 29 di marzo e sto scrivendo il 19 di aprile e soprattutto visto che non siamo riusciti a recuperare la scaletta del concerto, proseguirò con il racconto casuale degli avvenimenti: a un certo punto Elio è riapparso con il parruccone, questa volta legato dietro la testa tipo "codino" asserendo di chiamarsi Fiorillo: a questo punto ha fatto salire due fizie del pubblico e ha improvvisato una piccola gara di karaoke, dove però ha vinto un certo Luca (che poi era Mangoni) grazie al possesso della tessera di un noto partito. Tra i vari pezzi proposti, una versione acustica di Alfieri (con un paio di note veloci di Smoke on the Water), il Pippero, l'esilarante Born to be Abramo, l'ormai mitica Amico Uligano, la misconosciuta La Donna Nuda (spacciata da Shin come Melone Tre, che ignorante), Vattene Amèden basata su Vattene Amore, Il Vitello dai Piedi di Balsa, Il Ragazzo col Borsello senza contare No Gianni No, gasatissima versione di Johnny be Good ("... qualcuno sta piangendo in un angolo buio, qualcuno sta ridendo in un angolo illuminato ma no! No, Gianni no! ..."). Insomma, un sacco di casino e soprattutto tanto divertimento: basta vedere quello che c'era scritto sul biglietto (che riportiamo - come siamo bravi, eh?)...

"Conserva questo biglietto. Non perderlo. Non lacerarlo. Non farci filtri per spinelli. Portalo con te al concerto: se arrivi senza, non entri. Se sei dentro senza e ti cuccano, esci. Oppure ripaghi. NO FOTO. NO REGISTRA. NO FILMA. E' duro da accettare ma è così. Poster, magliette, spille, cappellini, bandiere, adesivi, souvenirs vari etc. Di Elio e I.S.T. venduti fuori del luogo del concerto sono FALSI, IMITAZIONI TAROCCATE e pure male. Il merchandising ufficiale è in vendita solo all'interno. Il personale di sicurezza, in accordo con il Nucleo Antisofisticazioni dei CC è autorizzato a sequestrare il materiale ritenuto sospetto. Collabora con loro. Sono previste perquisizioni personali, non sarà consentito introdurre bottiglie, lattine, alcoolici, ombrelli, utensili da rocciatore ed ogni altro oggetto contundente e pericoloso. NOTA BENE: il concerto è molto bello. Esso è stereofonico e suonato dal vivo come lo Zecchino d'Oro negli anni 70. Tuttavia, alcune parti stereofoniche e/o monofoniche sono preregistrate, perché nessuno ha tre mani, a parte Xrehewj del pianeta Joghyesk II, che però non suona con Elio e I.S.T."

MA

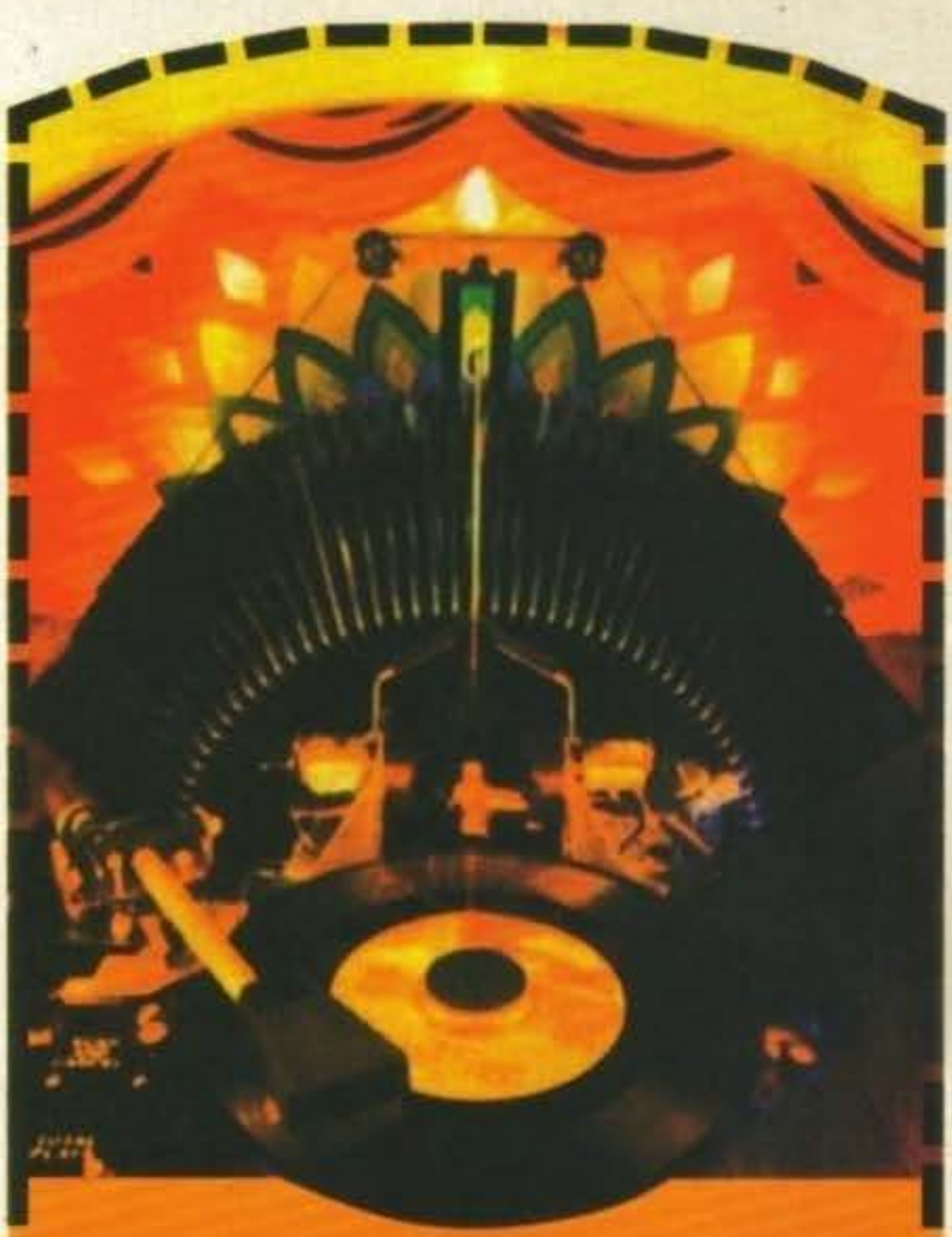
"Un nuovo fenomeno musicale e di costume interessa da qualche tempo l'universo giovanile: il GRUNGE.

La tendenza degli anni novanta nasce a SEATTLE, città americana al confine con il Canada e sembra si stia diffondendo abbastanza rapidamente anche in Europa. Lo stile grunge (traducibile in "stropicciato", "impresentabile") recupera il look degli hippy e lo unisce a qualche particolarità punk e metal. Il risultato è qualcosa che certamente non piacerà ai vostri genitori! Ma non finisce qui: sempre da Seattle ci arrivano i maggiori esponenti della musica grunge: Nirvana, Soundgarden, Alice in Chains, Pearl Jam, Mudhoney. Il loro sound è qualcosa di veramente energico che trae origine dal rock più duro e aggressivo: un' alternativa alla techno che ha imperversato fino a oggi in tutte le discoteche. Questo stile arriva ora con grande clamore anche a Milano, città sempre attenta alle nuove tendenze. Per permettere ai novelli "grunge" di riunirsi e ascoltare (e ballare) la loro musica preferita, la discoteca ROLLING STONE, mitico tempio del rock della metropoli lombarda, in collaborazione con ROCK FM, organizza ogni mercoledì sera BADLAND - ALTERNATIVE ROCK.

A partire dalle 23.00 la discoteca in questione si anima di personaggi tutti particolari: un tuffo a ritroso nel tempo tra catenine di perline e amuleti vari, capelli lunghi, pantaloni "a zampa" e camicie a quadri. La sottoscritta naturalmente non si è fatta sfuggire l'occasione di verificare personalmente l'iniziativa: adeguatamente abbigliata e una volta vinte le resistenze di Alby, mi sono ritrovata nel mezzo di una folla saltellante. Fumi, luci vagamente psichedeliche e folli diapositive in bianco e nero proiettate su un maxi schermo dominanta l'intera discoteca: niente male davvero. I "grunge" milanesi sono avvisati: per i lettori del resto dell'Italia non resta che sperare in analoghe iniziative organizzate dalle discoteche della propria città.

E infine un'ultima dritta: è già da qualche mese in programmazione in tutti i cinema "Singles", il nuovo film interpretato da un inedito e capellone Matt Dillon. Il film, guarda caso ambientato a Seattle, che parla di un gruppo ragazzi grunge: diversi episodi, collegati l'uno all'altro, in cui amore, amicizia e musica si fondono in una trama che propone un'immagine positiva dei ragazzi d'oggi, alla ricerca e alla riscoperta dei vecchi valori nonostante il look trasandato e gli atteggiamenti trasgressivi. A noi è piaciuto trattandosi di un film diverso dal solito: potrebbe essere una simpatica idea per il vostro sabato sera al cinema! Alla prossima.

Roberta Zampieri



Spedisci questo coupon riceverai

10.000 DISCHI IN OFFERTA SPECIALE

Spedendo questo coupon riceverai il catalogo LP, Musicassette Originali e Compact Disc di Rock, Leggera, Country, Jazz, Classica e Lirica tutti in offerta speciale.
Unitamente a questo coupon (o fotocopia) spedire Lit. 4.000.

GM1

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____

Se sei interessato al bollettino novità, indica il genere di musica:

_____

MOLTO IMPORTANTE!!

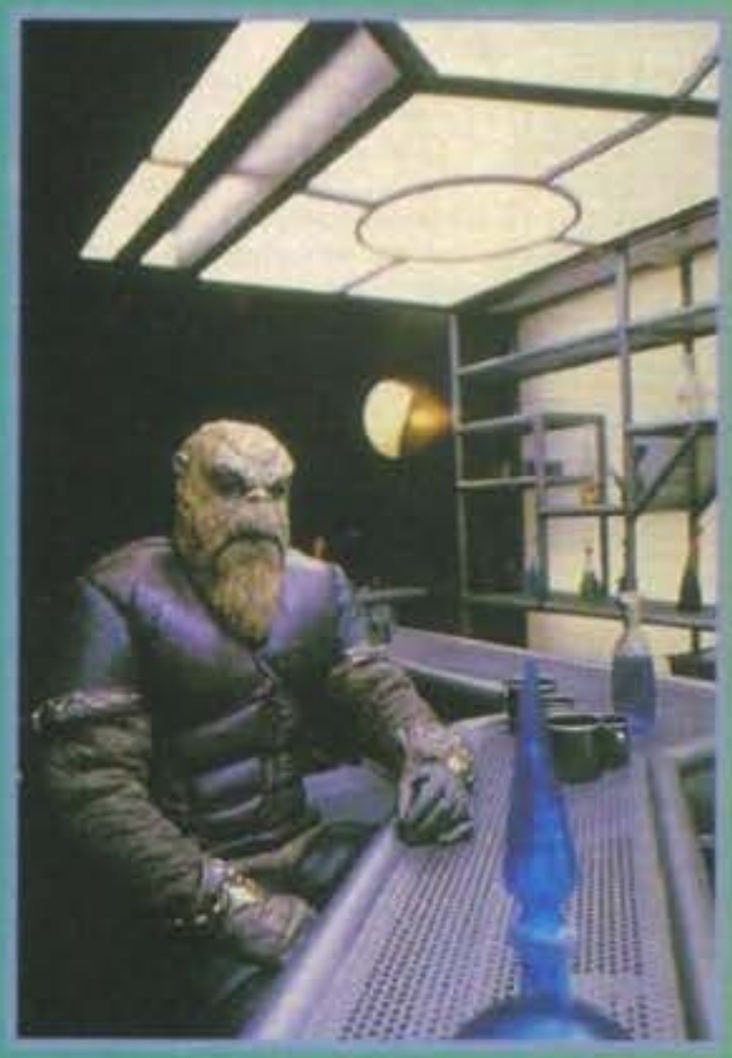
I nostri dischi vengono spediti sigillati di fabbrica e perfettamente protetti.
La Dimar ha pronti per la spedizione tutti i dischi in commercio di ogni genere musicale, ed anche il più grande assortimento di dischi di importazione

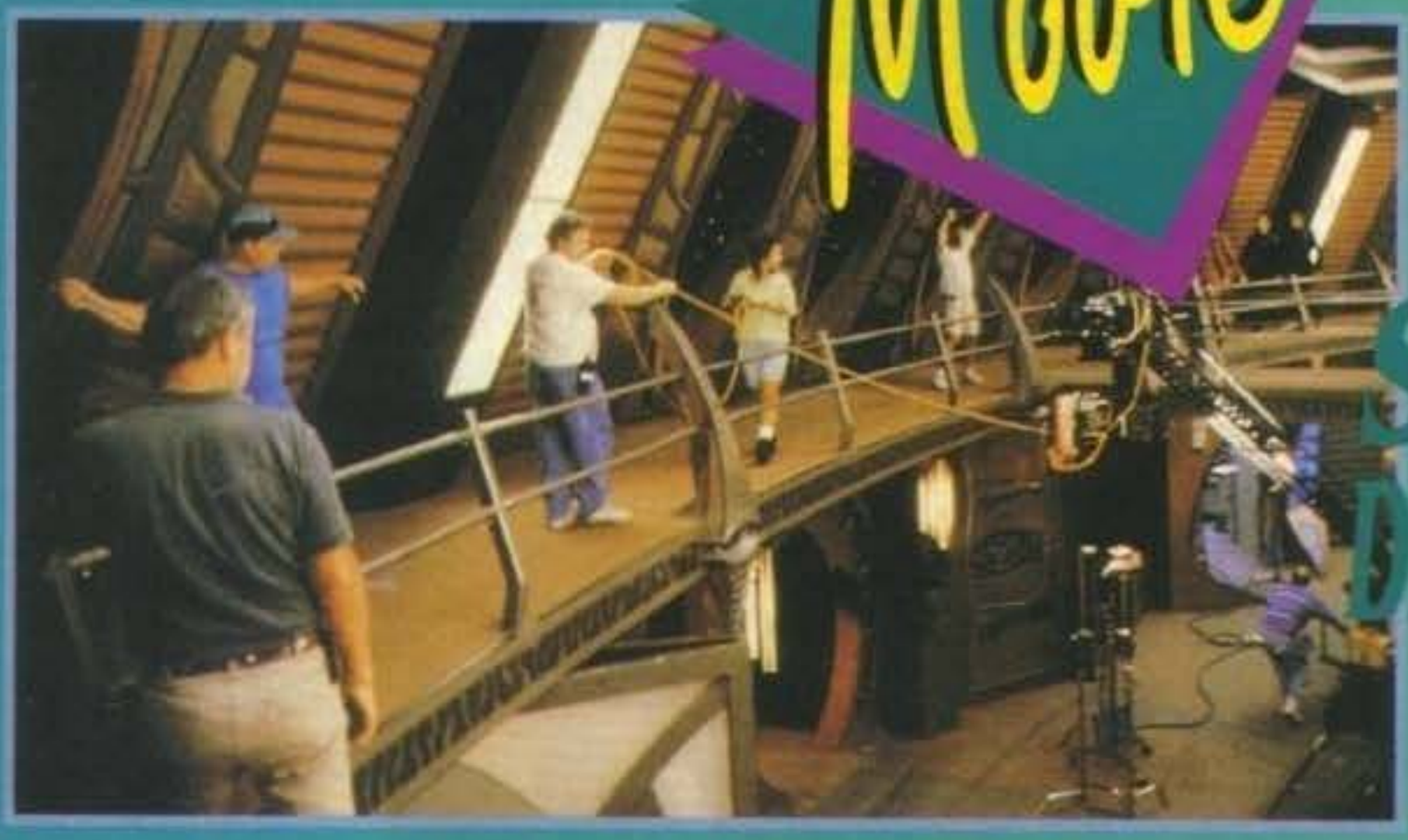
TUTTI I DISCHI CHE VUOI ANCHE QUELLI CHE NON TROVI
C.so d'Augusto, 49 · 47037 Rimini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

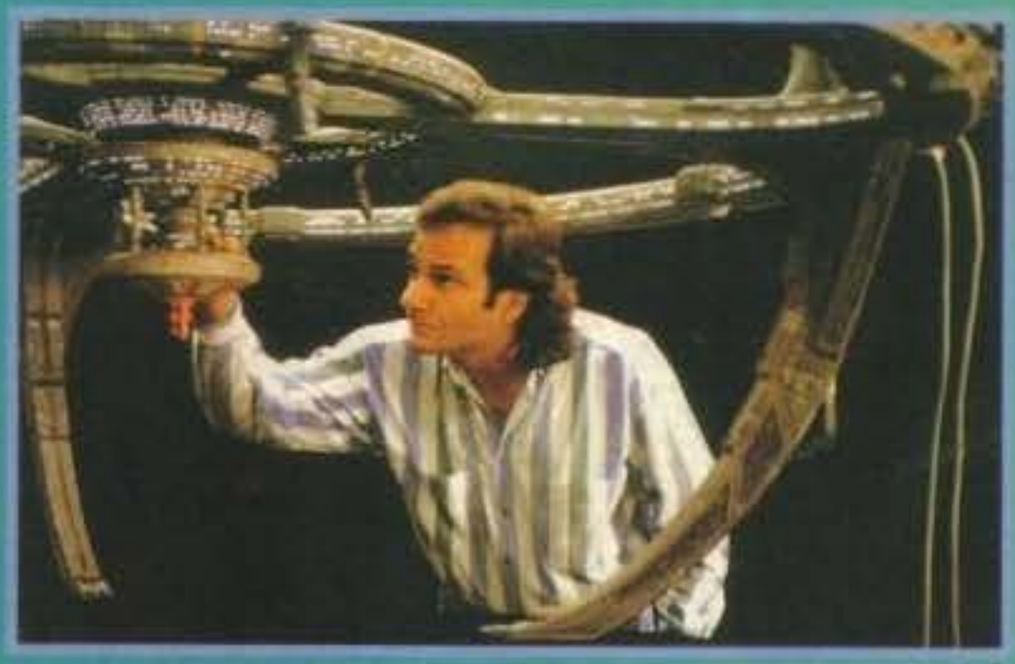
TGM Movie





STAR TREK DEEP SPACE NINE

Dopo lo speciale dedicato a Guerre Stellari comparso sullo scorso numero, e in attesa di nuovi sviluppi per la rubrica che stiamo ancora valutando, ecco a voi una nuova anticipazione su di una nuova serie che sembra inevitabilmente destinata a coinvolgere un vastissimo pubblico in tutto il mondo....



Vi ricordate i meravigliosi episodi di Star Trek, il telefilm ideato da Gene Roddenberry, che ha conquistato il cuore di milioni di spettatori in tutto il mondo? Si trattava di un genere nuovo, diverso, che malgrado le sue infinite contraddizioni e l'assurdità delle situazioni in cui si trovavano i protagonisti riusciva ad appassionare giovani e meno giovani allo stesso modo. Sull'onda di questo strepitoso successo, Gene Roddenberry e Rick Berman (46 anni) diedero vita a una seconda serie di episodi, Next Generation: nuovi personaggi, nuovi effetti speciali, nuove storie, ma ancora il sapore delle paradossali avventure dell'Enterprise. Il successo arrivò puntuale anche questa volta e presto iniziarono a fiorire fan-club, riviste specializzate e gadget di tutti i tipi. Ora, mentre Next Generation è sempre più sulla cresta dell'onda, la Paramount ha deciso di sfruttare questo fenomeno per la terza volta, con Star Trek - Deep Space Nine. Presentata il 4 gennaio di quest'anno, con un episodio dal titolo "Emissary" della durata di un'ora, la nuova serie sembra avere tutte le carte in regola per diventare il nuovo fenomeno televisivo degli anni '90!

A realizzarla sono stati Rick Berman e il suo assistente Michael Piller, entrambi reduci da una notevole esperienza con Next Generation (Roddenberry è purtroppo recentemente scomparso). Il loro obbiettivo era quello di riprendere lo spirito originale in maniera ancora più consistente di quanto è accaduto per la seconda serie, immettendo però una grande quantità di situazioni e personaggi totalmente diversi da quelli a cui eravamo ormai abituati. Innanzitutto Deep Space Nine non si svolgerà su di un astronave, bensì all'interno di una base spaziale. Questa scelta nasce ovviamente dalla necessità di poter sviluppare nuove storie, fondamentalmente diverse da quelle vecchie, e da quella di non sovrapporsi alla serie Next Generation, che continuerà a crescere nei prossimi anni. Per dire la verità, quando la Paramount aveva chiesto a Rick e Mike di creare una nuova saga di fantascienza, non aveva pensato a un ritorno in grande stile di Star Trek, ma alla fine è rimasta particolarmente soddisfatta dal progetto e ha deciso di finanziarlo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rispetto alle due serie precedenti, Deep Space Nine offre un maggiore spessore per quanto riguarda i personaggi, che vengono riportati su di un piano più umano e reale: l'equipaggio non è felice della propria situazione, molti dei protagonisti hanno un carattere non certo perfetto, con tanto di vizi e oscuri retroscena, e viene esposto perfino l'aspetto sessuale della vita nello spazio (che non ha niente a che vedere con le aliene in bikini che apparivano sempre a Kirk!).
Il budget messo a disposizione per la realizzazione di questa nuova serie è veramente considerevole (si parla di 12 milioni di dollari...), superiore a quello di qualsiasi operazione televisiva della Paramount. Questo permette, ovviamente, l'utilizzo di trucchi ed effetti speciali di altissima qualità, aspetto oramai fondamentale per il genere fantascientifico. Una prima conseguenza di questo è la presenza di una grandissima varietà di razze aliene, al punto che il locale di ricreazione della base può essere facilmente confuso con un bar di Guerre Stellari. I creatori della serie danno per scontato che nel 24' secolo il razzismo sarà totalmente scomparso, e quindi non stupisce l'altissima concentrazione di esseri non umani all'interno dell'equipaggio. Per girare i primi 18 telefilm sono stati utilizzati tre studi diversi, ciascuno equipaggiato in modo tale da riprodurre determinate sezioni della base. Questa, a differenza delle astronavi Enterprise, non possiede enormi corridoi e spazio in abbondanza: sembra piuttosto di essere all'interno di un sottomarino, con passaggi ristretti e forse un po' tetri. A disegnarla è stato Herman Zimmermann, già autore delle scenografie di Next Generation e Star Trek V e VI! Ovviamente, vista la grande quantità di innovazioni rispetto alle precedenti serie, non poteva mancare l'accusa che Deep Space Nine non abbia niente a che vedere con Star Trek. In realtà, secondo i due creatori, un'affermazione del genere è quanto di più errato ci possa essere: malgrado la differenza di personaggi e ambientazioni, Deep Space Nine riprende infatti molti aspetti fondamentali di Star Trek, che erano stati addirittura dimenticati in Next Generation, in particolare il rapporto di amicizia/conflittualità tra i protagonisti (il classico confronto Kirk-Spock-McCoy!). Esistono inoltre numerosi punti di contatto tra questa nuova serie e quella precedente, in particolare a livello di personaggi (alcuni dei protagonisti arrivano direttamente dall'astronave del Capitano Pickard). Rick e Mike ammettono comunque di avere avuto qualche perplessità sul fatto di infilare il nome Star Trek nel titolo, ma questo per motivi che non avevano niente a che fare con una presunta diversità dalla serie originale.
Non si sa ancora quando potremo vedere Star Trek - Deep Space Nine in Italia, ma da quello che ci è stato possibile vedere ci auguriamo che arrivi il più presto possibile!

Andrea Fattori

I NUOVI PROTAGONISTI DI STAR TREK

Per la maggior parte alieni, ciascuno dotato di una personalità complessa, conflitti interni e una basilare infelicità per il compito a cui è stato assegnato (una base orbitante non è certo eccitante come una nave stellare!), i nuovi personaggi di Deep Space Nine sembrano essere i più realistici tra quelli apparsi nelle varie serie di Star Trek. Torna il conflitto tra gli ufficiali, ovviamente sempre in termini di amicizia e rispetto, e viene riproposto, con un tono leggermente diverso, il trittico di caratteri Kirk-Spock-McCoy. Rispetto a Star Trek e Next Generation, il numero di personaggi importanti è decisamente maggiore (il che è stato reso possibile grazie agli ingenti fondi a disposizione). Vediamo comunque chi saranno i nuovi eroi dello spazio destinati, se tutto va bene, a entrare nuovamente nella leggenda televisiva...

BENJAMIN SISKO
(Avery Brooks)
Status: Comandante.
Razza: Terrestre.

Un uomo forte e sicuro di sé, pronto a prendere decisioni importantissime senza esitare, assumandosene la piena responsabilità. Sua moglie è morta durante l'attacco dei Borg su Wolf 359, e il giovane figlio è ora insieme a lui sulla base orbitante. Il fatto che il comandante sia di colore non poteva mancare di attirare le polemiche di alcuni, secondo cui si tratterebbe di una mossa commerciale. Berman respinge tranquillamente l'accusa, affermando che Avery Brooks è l'attore ideale per quella parte e che il personaggio sarebbe stato suo anche se fosse stato cinese, messicano o venusiano.

QUARK
(Armin Shimerman)
Status: Civile, proprietario del bar e del casinò della base.
Razza: Ferengi.

Primo alieno del gruppo, nonché primo esempio dei difetti di cui abbiamo parlato prima. Quark è avido, avaro, ambizioso e persino libidinoso. Shimerman aveva già interpretato il ruolo del ferengi in occasione della prima serie di Next Generation.

JULIAN BASHIR
(Hearthrob Sidding El Fadil)
Status: Ufficiale Medico.
Razza: Terrestre.

Esuberante, giovane, costantemente entusiasta. Julian rappresenta un personaggio incredibilmente vitale ed emotivo, in costante conflitto con la serietà di alcuni dei suoi compagni. Herthrob, dotato di un incredibile carica di energia, sembra perfetto per questo ruolo non certo semplice!

JADZIA DAX
(Terry Farrell)
Status: Ufficiale Scientifico.Razza: Trill.

Una ragazza bellissima, apparentemente umana, dotata di una calma e di un'intelligenza veramente stupefacenti. Dax è in realtà un simbiote alieno di 350 anni - vagamente simile a un lumacone -, attualmente ospite nel corpo di una giovane umana. Apparentemente si tratta di un personaggio flemmatico, ma secondo Terry Farrell, l'attrice che lo interpreta, Dax nasconde una forte passionalità.

KIRA NERYS
(Nana Visitor)
Status: Secondo Ufficiale.
Razza: Bajora.

Ex combattente della libertà sul proprio pianeta, venne sospettata di aver compiuto atti terroristici durante la guerra contro gli invasori cardassiani. Classica eroina d'azione, il suo ruolo la porta a frequenti discussioni con il Comandante Sisko.

MILES O'BRIAN
(Colm Meanery)
Status: Ufficiale.
Razza: Terrestre.

Reduce da Next Generation, dove era il responsabile della Sala Teletrasporto, Meanery si è guadagnato un posto di rilievo all'interno di Deep Space Nine grazie al proprio carsima. Calmo e non particolarmente giovane, O'Brian costituisce la controparte dell'esuberante Ufficiale Medico. Colm Meanery ha partecipato a Die Hard II, Dick Tracy e The Commitments.

ODO
(Rene Auberdonois)
Status: Capo della Sicurezza.
Razza: Sconosciuta.

Trovato ancora giovane su di un'astronave, questo peculiare alieno non conosce niente del proprio passato. La sua abilità di cambiare forma lo rende un avversario pericolosissimo, nonché una delle figure principali dell'intera serie. Profondamente turbato dall'impossibilità di conoscere le proprie origini, Odo possiede un incredibile senso di lealtà e giustizia. La sua calma serafica ricorda quella di Spock.

JAKE SISKO
(Cirrac Lofton)
Status: Civile.
Razza: Terrestre.

Figlio del Comandante Sisko, Jake vive la propria condizione con grande sofferenza: da anni lontano da casa, costretto a vagare da un astronave all'altra senza sosta, desidera soltanto poter tornare sulla Terra. A differenza di quanto è già accaduto troppe volte - prima con Roxey in Galattica, poi con Wesley in Next Generation -, Berman ci assicura che Jake è un normalissimo ragazzo e che non salverà la base dalle situazioni più disperate. La sua funzione non è quella di comportarsi da eroe, bensì di mettere in risalto alcuni lati del carattere del Comandante che sarebbe stato altrimenti impossibile mostrare.

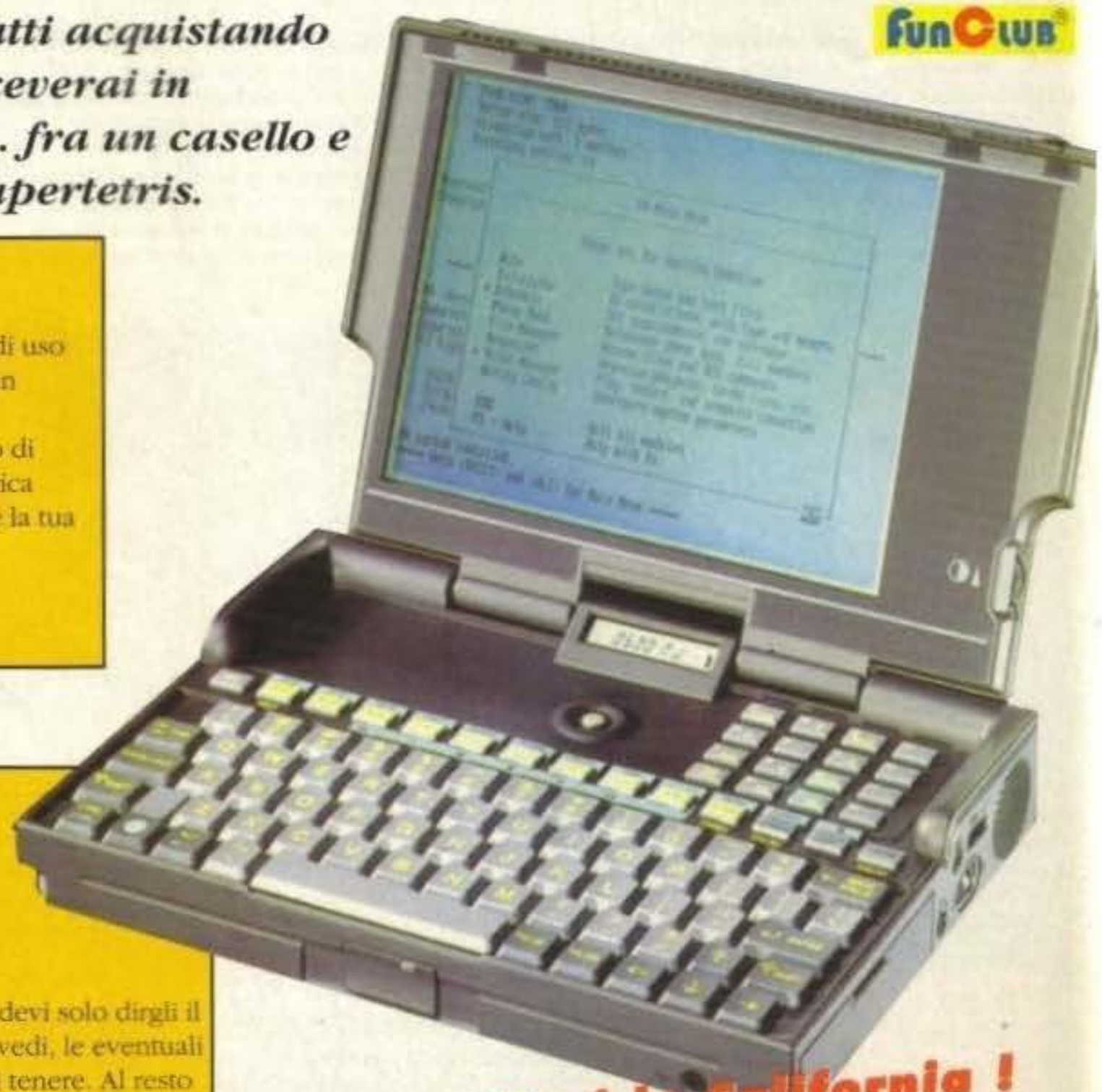
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIAGGIARE E' PIU' FACILE CON QUADERNO E AUTOROUTE

E' un'iniziativa FunClub

E anche molto conveniente. Infatti acquistando oggi OLIVETTI QUADERNO, riceverai in omaggio Autoroute Express, e... fra un casello e l'altro, fermati a giocare con Supertetris.



OLIVETTI QUADERNO

IL PC ULTRAPORTATILE

Solo 21X15 cm. per 1 kg. di peso, 8 ore di autonomia di uso computer, 20 mb di memoria per archiviare e gestire un altissimo numero di informazioni.
Pronto per essere subito operativo, Quaderno è dotato di sofware in grado di gestire testi, archivi, agenda e rubrica telefonica. Inoltre con Quaderno puoi anche registrare la tua voce, grazie al microfono e altoparlante in dotazione.
Quaderno + drive esterno con trasformatore,
prezzo al pubblico Lit. 1.498.000

+

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

Autoroute è un sofisticatissimo software che ti permette di pianificare i tuoi viaggi, mostandoti il percorso e offrendoti dettagliate e complete descrizioni di mappe che puoi stampare quando vuoi.Il programma, molto aggiornato, è di facile uso, devi solo dirgli il luogo e l'orario previsto di partenza, le tappe che prevedi, le eventuali strade che vuoi evitare ed il tipo di guida che desideri tenere. Al resto ci pensa Autoroute. **Prezzo al pubblico: Lit. 169.000**

+

SUPERTETRIS - Spectrum Olobyte

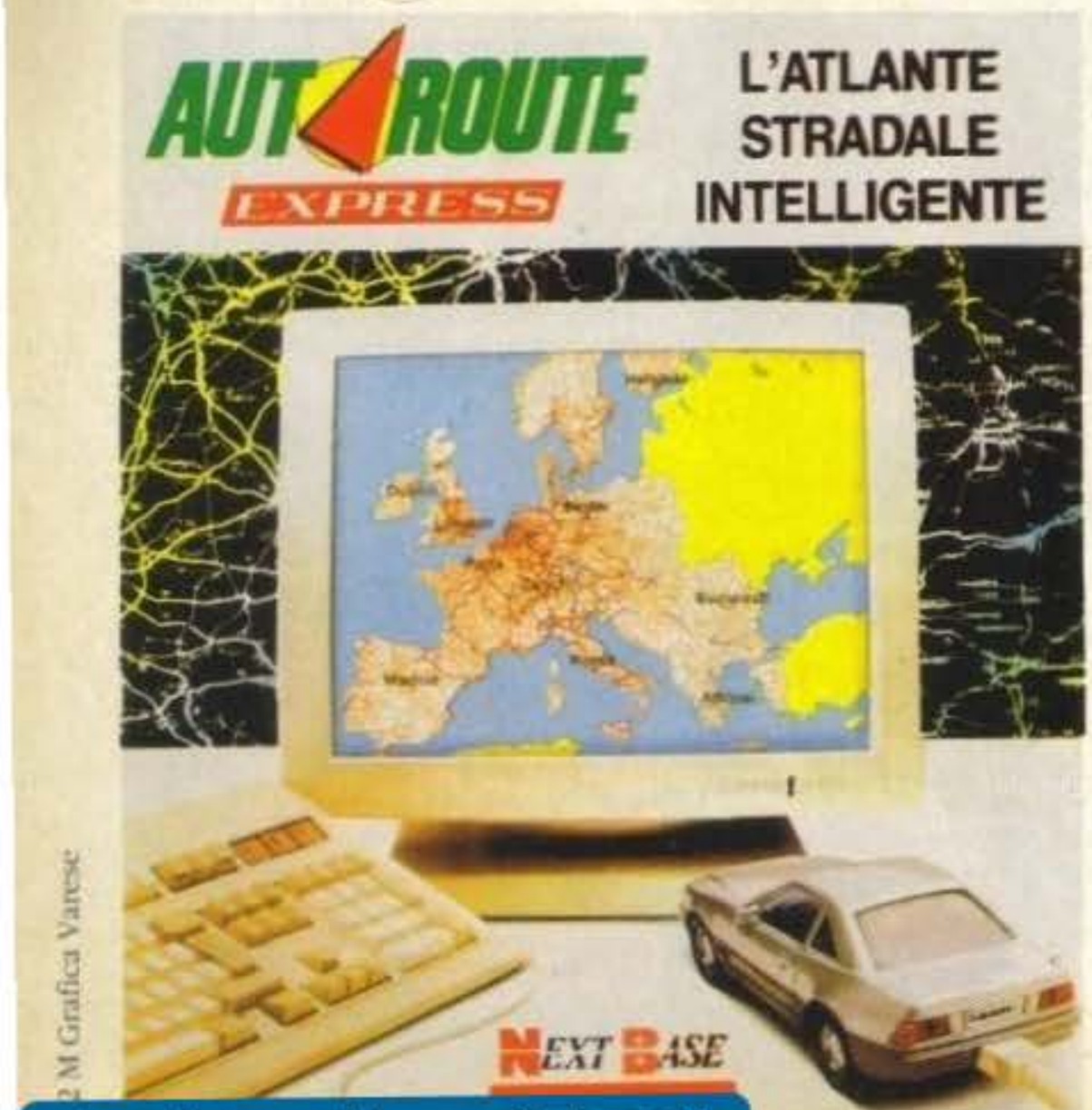
Seguito dall'ormai famoso TETRIS, un gioco che si è grandiosamente affermato a livello internazionale per la sua semplicità e per la sua formula particolarmente innovativa. La redazione di PC Action gli ha dato 90%
Prezzo al pubblico: Lit. 89.900

=

~~Lit. 1.757.000~~
Lit. 1.498.000 (IVA inclusa)
Acquistando oggi risparmi L. 259.000 !

Vinci la California !
Se acquisti Quaderno entro il 31/05/93 puoi partecipare al concorso Olivetti e vincere un viaggio per due in California.

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI TELEFONARE ALLO: 0332/820439
oppure invia il modulo d'odine via fax allo 0332/222689
oppure ritaglia e spedisci a: FUN CLUB s.r.l. Via Mazzini, 12 - 21020 CASCIAGO - VA



MODULO D'ORDINE

Cognome _____ Nome _____
Via _____ CAP _____
Località _____ Prov. ___ Tel. ___ / _____

Si, desidero ricevere Quaderno Olivetti + drive esterno + Autoroute Express + Supertetris a sole L. 1.498.000 IVA compresa.

Pagherò (segnare con una crocetta il pagamento desiderato)

☐ Versamento su C/C PT n° 17590217 intestato a : FUN CLUB s.r.l. di Lit. 1.498.000 + Lit. 17.000 come contributo spese di spedizione, di cui allego ricevuta.

☐ Invio in busta chiusa il tagliando d'ordine, allegando assegno bancario non trasferibile intestato: FUN CLUB s.r.l. di Lit. 1.498.000 + Lit. 17.000 come contributo spese di spedizione.

☐ Pagherò alla consegna Lit. 1.498.000 + Lit. 45.000 come contributo spese di spedizione

Firma leggibile _____

2 M Grafica Varese

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA FORZA DELLE 7 STELLE...

"Mai, mai, scorderai, l'attimo, la terra che tremò, l'aria s'incendio e poi... silenzio". Così esordiva una delle serie di cartoni animati giapponesi in assoluto più amata qui in Italia. Cosa c'entra? Andate avanti a leggere e lo saprete...

State tranquilli, questa volta non devo parlarvi di After The War (qualcuno lo ricorda?)(il gioco o l'introduzione di MA? NdMax), ma del nuovo lavoro di tre intraprendenti ragazzi che hanno voluto mostrarci come procede un loro progetto attualmente in lavorazione. Come avrete capito dal cappello, il protagonista è Ken Shiro!

Era inevitabile infatti che, mentre Street Fighter II continua a raccogliere consensi diffondendo sempre di più la passione del picchiaduro nelle menti di noi videogiocatori, qualcuno pensasse di realizzare un beat'em up con protagonista questo grande eroe giapponese... Proprio l'altro giorno la quiete regnava sovrana in redazione, quando allo squillo del telefono m'accorsi come sempre a rispondere: "Xenia buongiorno" - "La redazione di TGM?"- "Sì dimmi" - " Vorrei parlare con Stefano o con Mirko" - "Sono Stefano" - "Ascolta, vorremmo portarti un demo di un nostro gioco lì in redazione, è possibile?" - "Ma certo, vieni pure!" - "Ok arriviamo".

La curiosità era tanta, che cosa mai ci avrebbero portato questi lettori? Le basi per un grande gioco, ecco cosa!

Riccardo Corsi (Grafica), Luca Masini (Programmazione)(non c'è comunque alcuna parentela con il più famoso e melenso Marco) e Andrea Iodice (Effetti Sonori) stanno realizzando un misto tra un beat'em up e un arcade adventure, una sorta di versione riveduta e corretta (molto) di Last Battle, mezzo fiasco della Elite pubblicato un paio d'anni fa. Il gioco farà riferimento alle primissime puntate della serie arrivando sino allo scontro finale con Shin (no, ahimè, non il nostro!), lo schema di gioco prevederà delle sezioni a scorrimento multi direzionale tipo "Assassin" nelle quali il vostro scopo sarà girovagare cercando il cattivone di turno per poi affrontarlo nel più classico stile di Street Fighter II. Purtroppo abbiamo potuto solo vedere un piccolo demo fatto in Amos (a cui seguirà una versione scritta in Assembler) e alcuni screenshot riferiti alla sezione picchiaduro.

Senza dubbio molto interessante e altrettanto degno di attenzione c'è sembrato lo stile grafico che riprende fedelmente le animazioni della serie televisiva puntando l'accento su alcune delle mosse principali di Ken (grandiosa l'aurea di energia sprigionata dal successore della Sacra Scuola di Hokuto), i fondali sono realizzati anch'essi ottimamente mentre per ciò che riguarda l'aspetto sonoro abbiamo sentito solo alcuni effetti digitalizzati dalla serie televisiva (peraltro molto validi).

Per il momento non possiamo aggiungere altro, di sicuro assicurarsi i diritti per una conversione ufficiale della serie originale non sarà cosa facile, ma questi sono problemi di cui si dovrà occupare una potenziale casa distributrice interessata al prodotto. Per quanto ci riguarda possiamo dirvi che si tratta sicuramente di uno dei lavori italiani più meritevoli di questi ultimi tempi e che quindi speriamo di tutto cuore di vedere presto ultimato.

Stefano "BDM" Petrullo

PS: Appello per Luca, purtroppo abbiamo smarrito (o forse ti sei dimenticato di lasciarcelo) il tuo recapito telefonico, fatti quindi vivo o non saremo in grado di reperirti in alcun modo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT

Ormai è Maggio, la scuola volge al termine e le fiere si fanno vicine, il secondo "Salone dell'Infanzia" e l'Abacus dovrebbero svolgersi proprio mentre starete leggendo queste pagine, quale migliore occasione per venire a dare un'occhiata al nostro stand e magari portarci qualche bel lavoretto da aggiungere al Talent Scout del mese prossimo? Vi aspettiamo quindi numerosi... un'ultima cosa: quand'è che qualcuno si deciderà a mandarci qualche lavoro per PC? Dopotutto non è difficile, certo non c'è l'Amos, ma con un po' di buona volontà siamo sicuri che non vi sarà difficile tirare fuori qualcosa di buono.

F16 AIR COMBAT e MICKEY & DONALD

di Marco Pacifico

Apriamo il Talent Scout con due programmi realizzati sfruttando il mediocre Shoot 'em up Construction Kit della Sensible Software. Mentre la versione 64 del suddetto era veramente portentosa, la corrispondente Amiga è stata sviluppata quando la macchina era ancora poco conosciuta comportando uno scarso sfruttamento delle potenzialità hardware di Amiga. Non te la prendere, Marco, ma purtroppo i tuoi giochi non riescono ad aggiungere niente al panorama software Amiga principalmente perché il programma che hai utilizzato è parecchio vecchiotto. Passa ad Amos et similia e poi facci un fischio...

P.S.: visto che dici di aver provato il tuo dischetto con un buon antivirus giusto per non finire nella colonna infame, va un po' a vedere nel malefico angolo degli untori chi c'è...

TANK

di Roberto Consoli

Allora, il caro Roberto è uno di quelli che questo mese sono stati colpiti dalla sindrome del dischetto rotto, infatti il supporto dove era sistemato l'Amos Pro non funzionava manco per niente, tanto che il povero drive interno dell'Amiga ci ha messo quasi quindici secondi prima di inizializzare e leggere correttamente il dischetto, figurati quanto ci abbiamo messo per vedere la directory; fortuna per te che l'hard disk del nostro fido Amiga ha una serie pressoché sterminata di programmi salva-disco che hanno prontamente recuperato il tuo Amos Pro (in versione ridotta, of course) necessario per far funzionare il tuo programma. Dopo di che abbiamo potuto giocare al tuo gioco, che in sostanza è una specie di combattimento uno contro l'altro tramite l'uso di un carroarmato. Nel complesso Tank non ci è sembrato malaccio, anzi all'inizio Stefano ed io ci siamo sfidati in uno scontro epico sullo stile "prendi questo, lurido mutante!", che alla fine è sfociato in un allucinante pareggio; insomma parecchio intrigante, ma certamente qualche miglioria potresti applicarla principalmente ai fondali (ancora un po' scarni) e agli sprite, mentre gli effetti sonori sono già buoni così (molti sembrano saltati fuori da Star Trek!).

FANTASTIC DEMO, L. P. E., PLASMAX

di Giancarlo Erra

Signori, finalmente qualche bel demo con alcuni effetti grafici molto simpatici, ma come hai fatto? Probabilmente, anzi sicuramente, con un programma shareware chiamato TRSI Democmaker. Che dire, i demo sono molto carini e sono abbastanza curati, perché però non provi a cimentarti con l'Assembler vero? Potresti ottenere qualcosa di veramente "tuo". Per ciò che riguarda le tue domande guardati il box dedicato, dovresti trovare tutte le risposte che cerchi (usiamo il condizionale per due motivi: primo non l'abbiamo ancora scritto e secondo non sappiamo ancora quanto spazio avremo a disposizione, Max vige col suo terribile sguardo assassino che riempe il nostro sonno di incubi inenarrabili...).

ALPHACON

di Denis & Luca

Questi ragazzi ci hanno portato il loro prodotto direttamente in redazione in modo che noi potessimo visionarlo e provarlo direttamente, evitando così le le lunghe attese che generalmente colpiscono chiunque affidi i suoi dischetti alle nostre misere poste italiane. Bisogna ammettere che il vostro obbiettivo per realizzare un gioco stile Star Control è molto lodevole, ma a conti fatti avete ancora parecchia strada prima di realizzare un prodotto paragonabile al gran titolo della Accolade. Per adesso il lavoro è ancora troppo primitivo e non può ancora essere giudicato correttamente, comunque sia le routine di rotazione che il disegno degli sprite ci è parso veramente ben fatto, starà a voi riuscire a realizzare qualcosa di competitivo.

SUPER VOLLEY & GOLD PACKAGE

di Gaetano Bognani

I giochi di volley per Amiga sono pochi (mi ricordo il vecchio Beach Volley della Ocean France) e Gaetano ha probabilmente pensato, a ragion veduta, che un programma con pochi concorrenti avrebbe avuto più probabilità d'impressionarci.

Purtroppo per lui però tutto ciò che abbiamo potuto vedere è stata un'intro carina realizzata in grafica vettoriale e poche schermate del gioco(in pratica il menu e poco altro). Sinceramente non siamo riusciti a capire se il demo era tutto lì o se c'era qualche problema con il nostro 1200. Ad ogni modo il lavoro ci è sembrato discreto, mandaci qualcosa di più sostanzioso, potremo così darti un giudizio più completo. L'altro programma è un prodotto (guarda che lo sappiamo benissimo cosa è un package, anzi se proprio vuoi saperlo il tuo programma NON è un package!) atto a caricare immagini, animazioni, moduli etc., sinceramente come tu stesso dici non c'è una grossa utilità in un programma simile, ma se nel mercato del Pubblico Dominio ci sono un fottio di prodotti tipo il tuo, non vediamo il motivo del perché non dovrebbe esistere.

Per un giudizio più esauriente dedicato ai tuoi lavori grafici ti rimandiamo al Talent

DOMANDE & RISPOSTE

Visto la serie di sterminate domande che ogni mese ci fate, abbiamo ben pensato di creare un piccolo angolo in cui dare le risposte nel modo più esauriente possibile.

Qualcuno ci ha chiesto come fare a caricare il vecchio kickstart 1.3 sul nuovo A1200 in modo da aumentare la compatibilità, l'unico modo per realizzare una cosa simile è trovare i file del KS 1.3 quindi caricarli in memoria (portandosi via 256K) tramite un programma di PD tipo ZKick, ReloKit oppure acquistare un dischetto già pronto (ce ne sono in circolazione già da diverse settimane).

Ancora sul 1200, ci è stato domandato quale monitor è adatto a visualizzare i nuovi modi grafici dell'AGA; l'unico monitor multisynch (o multiscan) in grado di agganciare tutte le frequenze del nuovo chip-set e il Commodore 1960, badate però che utilizzare sul 1200 i modi grafici tipo VGA (640x480, 800x600) o quelli deinterlacciati (DoublePal 640x512) rallenta enormemente ogni operazione, quindi non sappiamo quanto vi convenga acquistare un simile monitor, almeno fino a quando non uscirà la scheda anti-flicker da collegare alla porta video attualmente sotto progettazione in Germania.

Tanto per cambiare un'altra domanda sul 1200, in molti ci hanno domandato se c'è un reale incremento nella velocità nei giochi in commercio; la risposta è difficile, infatti deve deciderlo un programmatore se il gioco debba sfruttare o meno la presenza di un processore più veloce (in questo caso un 68020) e ciò vale sia per i simulatori (ci sono giochi tipo Birds of Prey che non hanno quasi nessun incremento apprezzabile e altri come F1GP, che scheggiano di brutto) che per gli arcade (provate a giocare a Lionheart sul 1200 è vedrete sparire ogni rallentamento!).

L'ultima domanda è alquanto strana, un ragazzo infatti ci domanda dove trovare il compilatore dell'Amos Pro; possiamo dirti chiaramente che compilatori per il suddetto programm a non ne esistono e poi non ne vediamo la ragione visto che l'Amos Pro da solo è più veloce del C!

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa volta abbiamo avuto degli alti e dei bassi, infatti a immagini di alta qualità si sono frapposte altre ben più scadenti, ma non scoraggiatevi, i primi tempi nessuno è perfetto e in particolar modo non dimenticatevi che prima di realizzare un qualcosa di "decente" dovrete consumarne di mouse. Appartenenti alla categoria dei pochi riuscite troviamo le schermate e le animazioni che ci hanno mandato Destino Ivan e Roberto Iacone, comunque vista la vostra giovane età (solo 12 anni) siete perdonati. Antonio Scarpetta ci manda un po' di animazioni (mediocre quella di Dylan Dog, passabile quella del Cowboy, molto bella quella dell'astronave che spara) e delle schermate con vari sprite (evidentemente vuoi realizzare uno shoot'em'up o sbaglio?) più altre realizzate con l'Image 2.0 (il tuo stile deve ancora migliorare, ma con un po' di buona volontà e tanta pazienza, vedrai che qualcosa di bello salta fuori). Banchini Andrea ci ha fatto esaltare non poco con il suo disegno di Ranma 1/2 (Konnichi wa, Arigato, etc. NdBDM) realizzato in overscan a 64 colori, stai pure sicuro che troverai la tua foto da qualche parte all'interno del Talent Art. Un altro di quelli colpiti dalla sindrome del dischetto rotto è Roberto Iacone, nonostante i nostri vani tentativi per recuperare le tue immagini (che da quel poco che siamo riusciti a vedere ci sono sembrate molto belle), non abbiamo ottenuto molto, ritenta e sarai più fortunato (speriamo!). Gaetano Bognani (di nuovo, è un'ossessione sto mese) ha realizzato alcune interessanti schermate (accompagnate da un bel modulo Protracker) in ray tracing, più altre ispirate alla mitica trilogia di Star Wars (veramente ben fatte!). Di tutt'altro genere sono invece le schermate spediteci da LQJ, immagini a chiaro sfondo erotico che dovrebbero servire per un ipotetico gioco "osè". Purtroppo la qualità è veramente scadente vogliamo pensare che tutto ciò sia uno scherzo, di giochi a sfondo erotico di successo ce ne sono ben pochi (chi di voi si ricorda il mitico Hollywood Poker Pro della Reline software). Anche per ciò che riguarda le digitalizzazioni siamo messi piuttosto maluccio, che dire, di strada da fare ne hai ancora tanta, e come dice il saggio "riprova, sarai più fortunato".

AAA CERCASI CONTATTI

Premessa: per quanto riguarda la pessima battuta fatta da Max il mese scorso, dichiariamo apertamente la nostra estraneità a tutto, la colpa è sola ed esclusivamente del nostro caporedattore che probabilmente essendo in chiusura di numero si sentiva molto stressato (speriamo non dai nostri articoli).

Iniziamo con Gaetano Bognani (e basta, non se ne può più è già la terza volta questo mese!!) che cerca collaboratori per il suo gioco di volley, se lo volete contattare questo è il suo indirizzo: Via Catania 95, 94100 Enna.

Roberto Consoli cerca un buon musicista per il suo gioco, Tank; se siete in grado di aiutarlo, potete scrivergli al seguente indirizzo: Via D'Alighieri 8, 24059, Basella di Urgnano (BG).

L'EMPIRE STATE BUILDING INFAME: GLI UNTORI DEL 2000

Vi abbiamo beccati impunemente questa volta, siete un bel po'; il nostro Amiga però viene chiamato Terminator e nulla e nessuno sfugge al 68020 e al suo fido compagno di avventura BootX. Gli untori di questo mese sono:LQJ (lo odiamo oltre ogni limite) che, forte della formula due al prezzo di uno, ha tentato di farci saltare l'hard disk con ben due virus presenti su un solo dischetto: il Lamer Exterminator tipo 1 (troppo vecchio, trovane un'altra Nd68020&Bootx) e l'ormai classico Saddam Virus (anche qui la scelta è stata pessima, il 1200 nuclearizza il Saddam a occhi chiusi e senza nessun antivirus). Secondo in classifica Marco Pacifico che, tra l'altro, sostiene di aver controllato il dischetto "con un buon antivirus", evidentemente non abbastanza buono visto che abbiamo trovato un altro Saddam Virus. Terzo in classifica Antonio Navarra ci attacca con un Byte Bandit Virus, ormai inesistente, vista la sua età avanzata (dai 4 ai 5 anni). Quarti ed ultimi Riccardo Corsi & Luca Masini che sono stati beccati con un bel Byte Warrior (Dasa virus). Chi saranno i prossimi temerari che verranno beccati? Saranno due o duecento? La risposta al prossimo mese, ma ricordate che il nostro Amy è ormai una roccaforte contro ogni infiltrazione... siate un po' più originali, mandateci qualcosa di più cattivo. Ci stiamo annoiando!!!

ALL DONE!

Tutto fatto, lo spazio è finito ed è ormai notte inoltrata (sono le 3.00 di mattina e Mirko sta ultimando un suo proverbiale piatto: hamburger in soffritto di cipolla, un must dopo un articolo di queste dimensioni...), vi rinnoviamo l'invito a venirci a trovare in fiera e a spedirci materiale anche per PC. Siamo un po' dispiaciuti della mancanza di Talent Star questo mese, ma a tutto si può rimediare, non facciamo i pignoli; continuate a spedire tutto il materiale da voi prodotto, noi siamo qui e tra una recensione e l'altra avremo sicuramente il tempo di visionare tutto e darvi dei (possibilmente utili) consigli... al mese prossimo.

Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

ACIDITA' CROMATICHE

A causa di uno spiacevolissimo errore di montaggio sono state invertite due pellicole dello speciale Talent Scout dello scorso numero, il risultato è stato un evidente alteramento dei colori originali. Per ovviare a questa mancanza abbiamo deciso di riproporvi, al naturale, le due schermate più significative di HellWind, lo sparatutto in fase di sviluppo dei ProXima Design di cui ci siamo occupati lo scorso mese. Abbiamo inoltre riscontrato, solo però in alcune copie, che anche la seconda pagina della preview dedicata alla Dynabyte aveva le pellicole invertite e i personaggi che dovevano essere arancioni sono saltati fuori blu cobalto. Ci scusiamo del disguido.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLEBYTE SOFTWARE

PRESENTA I NUOVI GIOCHI PER

AMIGA E PC

SEXY

DR. JHON

TECHNO NINJA

PER INFORMAZIONI
E ORDINI
TEL. 049/8724560

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000
Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB
con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68*E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB*
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600.....*Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer..... *Lit.450.000*
AMIGA 1200..... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB..... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960..... *Lit.890.000*

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... **Lit.2.490.000**

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALT!

SAPETE COSA SI TIENE ALLA FIERA DI MILANO DAL 6 AL 10 DI MAGGIO?

ESATTO!

LA NUOVA EDIZIONE DELL'ABACUS, E CI SAREMO ANCHE NOI!

(VENITE A TROVARCI...)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un po' di siesta dopo aver rincorso fin lassù, nell'intrico della foresta, migliaia di orme che si irradiano da una sponda del laghetto, sotto l'impetuosa cascata. Fortunatamente ho con me le mie compagne di viaggio più affidabili e sicure: le Worksteps.

INDOMABILI PER NATURA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Anche questo mese è andata come è andata, m'ero ripromesso di seguire personalmente la Posta e così non ho potuto fare. Come prevedibile il ritorno dalla fiera di Londra m'ha nuovamente imposto un superlavoro esageratamente concentrato in pochissimi giorni tale da rendere impossibile la stesura integrale di questi trentamila caratteri (abbondanti) che ogni mese concludono la nostra rivista.
Mi sono quindi occupato delle sole prime due lettere, del Concludendo e della supervisione del rimanente materiale, che è stato opera di altri volenterosi redattori fra cui ricordo Shin e Nuke.
Probabilmente il risultato non sarà il massimo dell'organicità, ma confido che trattandosi comunque di argomenti differenti ci siano ugualmente valide fonti di dibattito e riflessione. Al mese prossimo.
Max

GUARDA DOVE VAI

Cara redazione di TGM,
chi vi scrive è un ragazzo di 20 anni, vostro fedele lettore dal primo mitico numero.
Vi considero ormai come amici, e in fondo il computer stesso lo è stato per me fin da tenera età (cominciai con l'indimenticabile Intellivision), ed è per questo che ora con voi voglio dividere i miei dubbi, dubbi riguardanti la società e noi giovani, problemi che nulla hanno a che fare (forse) con i soliti argomenti che spesso vengono da voi pubblicati.
Ho notato in questi ultimi 15 anni (cioè quelli che posso ricordare) un crollo generale degli ideali giovanili (intendo dire: amore, amicizia, rispetto degli ideali altrui, gusto per l'arte ecc. ecc.), alla loro morte vi è però stata una nuova nascita, quella d'ideali che tutti speravano fossero scomparsi, abbiamo visto risorgere (ma forse non sono mai scomparse) l'indifferenza verso il prossimo, l'intolleranza verso tutto ciò che appare diverso (vorrei poi tanto sapere cosa la gente considera normale), la rinascita di gruppi razzisti e altri tristi retaggi di una cultura retrograda e oscurantista che, invece di essere schifata, sembra riscuotere notevole successo.
Il giovane "medio" non s'interessa dei problemi che lo circondano, è sempre pronto a farsi una bella risata alle battute cretine che qualche amico spara verso qualcuno, passa i sabati nelle strade del centro a fare lo struscio (santo cielo, si faceva nei paesi negli anni della guerra... che progressi) e la sera si diverte (ma come farà a divertirsi?) in discoteca al suono di una musica senz'anima (a proposito, qualcuno vuole dire alle mamme "antirock", quelle che si battono per la chiusura delle discoteche, che il rock non è, purtroppo, quello che i propri figli ascoltano e ballano?).
Tutte le settimane il giovane può contare sui suoi bei 10-15 dischetti piratati (ho visto vere e proprie file davanti ai negozi che li vendono... e poi ci lamentiamo che il mercato dei giochi per computer non è florido come quello delle console)... una vita perfetta si direbbe; invece no!
E' uno schifo, giovani dementi che non sanno nulla di nulla, si trastullano davanti alla propria ignoranza e inutilità credendo di essere padroni dell'universo intero.
Svegliatevi! Perlomeno noi che abbiamo in comune la passione per i computer, noi a cui è affidato il futuro, cerchiamo di cambiare...
Voi cari redattori, potete vantarvi di lavorare nella migliore rivista del mondo, questo non vi permette certo di rendere la posta una sorta di gogna; sistematicamente vi è una vittima colpevole solo di non essere a conoscenza (cosa indubbiamente grave) dell'italiano, ultimo di questi Salvatore Mazzola (numero 51), certo non si può dire che abbia espresso le sue idee molto chiaramente, ma non si può neanche trattarlo come un demente, pubblicando i suoi errori e ridicolizzandolo davanti a migliaia di lettori.
Risultato del vostro comportamento: il povero Salvatore non vi scriverà più.
Voi non potete comportarvi in questo modo, anche voi siete responsabili dell'attuale situazione, voi ci avete insegnato ad avere pregiudizi verso i possessori di altri computer, verso il prossimo; non potete ora di punto in bianco decidere che la decennale lite "mio più bello del tuo" cessi, solo perché voi vi siete stancati di leggere le solite lettere.
Guardatevi intorno, i giovani sono cambiati... un giorno le fantasie di Gibson e compagni diverranno realtà e la colpa è anche vostra. Quando in uno stato non c'è più libertà di pensiero e di espressione allora si ha una dittatura (come qui in Italia in fondo), voi state rendendo la posta di TGM così. Massì, sbattiamo il mostro in prima pagina, tanto noi siamo i giusti redattori dall'ottimo italiano e dalla cultura ferrata in tutte le materie (tipo Sgarbi)!
Vi prego, siate più umani, insegnate agli altri ad essere più umani, al mondo intero...
Forse questa lettera non ha nessun senso, forse non la leggerete neanche (sicuramente non la pubblicherete, anche perché ho la sensazione che sia venuta più lunga del previsto), però io sono contento lo stesso, mi sono sfogato in fondo, ho scritto una lettera a i miei migliori amici, speriamo che anche voi ci consideriate così...
Vi ringrazio molto per l'attenzione e colgo l'occasione per farvi i miei più vivi complimenti per il costante miglioramento delle recensioni e dell'impaginazione con trovate grafiche sempre migliori.
Speriamo di risentirci (rileggerci? Boh!) al più presto.
Fabio "The Metalmaster", Roma

La prima parte della tua missiva è sicuramente interessante, in alcuni tratti forse un po' troppo marcata, ma possiede il gran pregio di farti fermare un attimo a pensare e questo è già un motivo più che valido per la sua pubblicazione.
Vorrei citarvi il testo di una pungente canzone di Morrissey: "Ordinary Boys, happily doing nothing...", per quanto mi riguarda questa è la miglior definizione che mai abbia sentito della gioventù attuale. O meglio, di quella gioventù di cui parli nella tua lettera, nella quale spero proprio che nessuno possa volersi immedesimare, ma con la quale non è difficile confrontarsi ogni giorno. Che questa poi sia frutto di una società malsana, di una cattiva educazione, dello sgretolamento del nucleo familiare, di una progressiva perdita di tutti i valori... Beh, questo è forse un discorso troppo ampio da discutere adesso, e comunque tutt'altro che agevole o di facile risoluzione.
Ognuno si faccia il suo esame di coscienza e poi, magari, ne riparleremo.
Passando oltre, ci accusi di rendere la Posta una sorta di gogna pubblica, ridicolizzando barbaramente sventurati lettori.
Mi sembra che qui siano stati evidentemente travisati gli obiettivi del Domandone del Mese, che da sempre è una parentesi dichiaratamente demenziale nella quale trovano spazio missive non troppo rilevanti come contenuto.
Non sappiamo quindi dirti se ci sia effettivamente un lettore di nome Salvatore che non abbia compreso la differenza fra preview e recensione, e se quest'ultimo scriva in un italiano degno del solo Shin (so che scherzi, ma lasciatelo dire ugualmente: com'è umano lei... NdShin) nelle sue recensioni migliori (e non solo lui, visto che di errori ne commettiamo tutti fin troppi), o se si tratti di un semplice scherzo; quel che è sicuro è che non vogliamo assolutamente puntare il nostro indice inquisitore contro di lui come persona, ma solo e più semplicemente prendersi gioco di una lettera obbiettivamente non troppo fortunata.
Per quanto riguarda l'ultima tua digressione non credo che sia il caso di rispondere a simili argomentazioni. L'invocazione a sospendere la diatriba PC vs Amiga è dovuta al fatto che ormai tutto quello che andava scritto è già stato scritto
-Ricki-

SI TORNA NEL FUTURO...

Caro Ricki (o chi cavolo leggerà questa lettera),
chi vi scrive è il prototipo di studente 15enne italiano, che viene quotidianamente sommerso di compiti dai prof, e che guarda fuori dalla finestra un sole splendente rimpiangendo di dover rimanere in casa a studiare (ma poi va sempre a finire che accende la radio e legge TGM o altro); ma che pensa poi fiducioso ai suoi programmi per il fine-settimana, non sapendo che fatidicamente il tempo in quei due giorni sarà inclemente...
(...) Dunque, nella Posta del TGM di Marzo mi è subito saltata agli occhi la lettera di un certo Lele, che, anch'egli in preda a una crisi esistenziale, si poneva arrovellanti interrogativi sul futuro dell'umanità e su quello del computer. Inevitabile il suo, e il tuo, riferimento alla realtà virtuale, che "è ormai un dato di fatto", come afferma lo stesso Lele. Mi sembra che la vostra rivista, da questo problema così importante ed attuale non sia neanche sfiorata: non per questo vi voglio fare un rimprovero, perché in definitiva dovremmo, anzi dobbiamo, essere proprio noi lettori a proporre nuovi argomenti: ecco il motivo della mia missiva.
Ma veniamo al punto: come ho già detto precedentemente la gente, e a maggior ragione noi che viviamo all'interno del mondo videoludico, si pone numerosi interrogativi sulla realtà virtuale e sul suo futuro, perché non si affronta una volta per tutte questo problema, seriamente ed esaurientemente? La risposta è, secondo me, che molti hanno paura di parlare di qualcosa che proietti l'uomo verso un altro mondo, qualcosa d'inesplorato e indeterminato. Da quando è esistito l'uomo si è sempre stati riluttanti di fronte alle innovazioni, ma questo è un comportamento passivo, assolutamente inaccettabile e che potrebbe portare, tié!, alla fine della nostra civiltà (toccatevi pure).

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni - Casella Postale 853, 20101 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da oggi in Italia cambia il mondo della distribuzione. È nata la **MASTER.** Accessori per computers e... videogiochi, videogiochi, videogiochi!

MASTER

cambiano i confini della distribuzione!!!

00162 ROMA
VIA DEL CARROCCIO, 12-14
TEL. (06) 4270880 - 420067
TELEFAX (06) 4270812

videogiochi senza frontiere

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Ma, tornando alla realtà virtuale, l'interrogativo maggiore che bisognerebbe porsi, e che io stesso mi faccio molte volte, è: dove ci può portare il computer? Fino dove l'uomo può spingersi? A cosa effettivamente si può andare incontro applicando la realtà virtuale? Il maggior rischio a mio parere è che questa porterebbe alla creazione, fra molti anni si capisce, di tanti pseudo-mondi, creati appositamente per ognuno di noi, nei quali la persona si trovi talmente a suo agio, da dedicare a esso tutto il suo tempo: che ne sarebbe allora dell'amicizia, dell'amore, dei sentimenti umani e della terra? (Non è che per caso hai letto Abissi d'Acciaio di Asimov? NdShin). E' così impensabile che un universo videoludico possa sostituire il nostro vero mondo (...).
In definitiva la mia lettera vuole essere innanzitutto un invito verso voi di TGM ad aprire una rubrica, o magari di scrivere un solo articolo su questo argomento, per dare risposta, o almeno tentare di darla, ai molti interrogativi che tanti si pongono sulla realtà virtuale. In secondo luogo vuole essere una miccia che faccia scoppiare un'accesa discussione del futuro del computer e sull'ormai imminente uscita, parlo comunque nell'ordine degli anni, della realtà virtuale nelle nostre case.
Con questo vi saluto, e vi do appuntamento alla prossima lettera.
Marco '77

Ho acceso per caso la televisione, cosa che purtroppo mi capita sempre più raramente per ragioni di tempo e ho sentito qualche cosa del genere: "... la realtà virtuale: la nuova droga del duemila... quante saranno le sue vittime...", e via discorrendo. Il fatto che il canale su cui fossi sintonizzato fosse la RAI e non una sconosciuta antennina locale mi ha sul momento turbato e quindi lasciato decisamente perplesso per come venga utilizzato un canale informativo di simile efficacia.
Molto si è detto e molto ancora si dirà, vedremo d'esprimere una nostra impressione in un articolo di prossima pubblicazione.

MORE NEWS ABOUT AMY...

Affiatata redazione di TGM,
chi vi scrive è un ragazzo di 18 anni.
Leggo la vostra bellissima rivista dal numero uno e, lasciatevelo dire, siete i migliori. Nessun mensile di videogiochi riesce a essere così simpatico e allo stesso tempo così professionale; anche se dovete ammettere che qualche volta la boiata ci scappa (vedi alcune recensioni non troppo esplicative...). Forse è meglio che mi fermi qui con le critiche, anche perché non credo che siano poi così rilevanti e questa lettera non l'ho scritta per questo.
Io sono un fiero possessore di Amiga 3000 appositamente customizzato per un uso violento della grafica. Possiedo un digitalizzatore, uno scanner a colori e un frullatore a vapore (il famosissimo frullatore a vapore, pensa che io ho il minipimer a pedali. NdTMB). Ebbene, non ho ancora capito come si collega quel maledetto frullatore (ma come? E' Semplicissimo, è così facile che c'è scritto persino nel muro del gabinetto qua in redazione! NdNuke). A parte gli scherzi ho qualche domandina da farvi.
1 - Ho intenzione di passare dal A3000 al A4000 per usufruire appieno dei suoi 16 milioni di colori. Però vorrei sapere se è prevista una scheda che permetta di installare l'AGA anche sul mio computer? In questo modo eviterei di spendere altri quattrini per cambiare computer (sapete una settimana dopo che ho comprato il mio fido 3000 è uscito il 4000 per me è stato un trauma!).
2 - Un mio amico mi ha detto che usciranno dei nuovi modelli di Amiga con una versione del chipset AGA rifatta e ultrapotenziata, risponde a verità?
3 - che capperillo è un DSP?
4 - Vorrei sapere come ha fatto J.J.Roy Nuke a realizzare quella bellissima schermata pubblicata da voi il numero scorso nel Talent-Scout? (Quella dei Dropy & the Animals), io uso programmi di Ray Tracing da una vita, ma robe del genere non mi riescono mai.
5 - Io sono un nippofanatico, quanti di voi lo sono?
Vabbè mi vedo costretto (dalla fame è da ieri che non mangio) a terminare qui la mia allegra letteriella. Se non mi volete pubblicare, non c'è nessunissimo problema. Quello che vi chiedo è solo di darmi una risposta ai miei due primi quesiti. Vi lascio il mio numero di telefono, così se qualcuno di voi si sente particolarmente buono, può chiamarmi a casa e liberarmi così dai tremendi dubbi che mi stanno attanagliando.
Vostro fedele e umile lettore.
Vittorio Monterosa

Visto che sono stato chiamato in causa a questa lettera rispondo io, Nuke. Con la speranza che le risposte potranno interessare anche ad altri lettori...
1 - La Commodore Italia continua a dire che non è possibile montare l'AGA su un Amiga 3000, anche se c'è da sperare che qualche produttore indipendente tiri fuori una scheda del genere; comunque questa è un'ipotesi molto azzardata. Ti conviene comprare un A4000 che è veramente una bella macchina. Se sei interessato alla grafica il tuo A3000 ti conviene venderlo, e in fretta, perché tra non molto i prezzi di questo computer scenderanno, e ci rimetterai sicuramente...
2 - Sì, è vero! Voci di corridoi danno per certo un nuovo chip set AGA che verrà montato sul 4000 Tower. Per quanto ne sappiano le sue caratteristiche sono fenomenali. Può aprire uno schermo 1280 x 1280 a 16 Milioni di colori contemporaneamente, ed inoltre la sua velocità di clock è stata all'incirca quadruplicata rispetto ad un AGA normale; inoltre questo nuovo chip-set lavorerà oltre che in modo bitmap anche in modo chunky ovvero vettorialmente quindi non avrà più problemi per ciò che concerne la gestione della grafica poligonale. Questa nuova release del chip set grafico potrà essere sostituita senza problemi con la 'vecchia' presente nei A1200 e A4000 odierni.
3 - Il DSP è un aggeggillo che si connette allo slot coprocessore degli Amiga e consente interessantissime applicazioni in parecchi campi; può essere usato per generare un sonoro polifonico di qualità superiore ad un CD (110KHz), può arrivare a 30MFLOPS (Che corrispondono a ben trenta milioni di istruzioni in virgola mobile al secondo, contro i 'soli' 3.5 di un 68040!) e potrà essere utilizzato per accelerare moltissimo le operazioni grafiche poligonali e per comprimere suoni e immagini in TEMPO REALE (in questo caso dovrai scollegare il frullatore a vapore! NdNuke).
4 - Semplice con il Real 3D, il meschino (cioè io! NdNuke) la ha realizzata con il suo fidato Amiga 1200, e in cotal modo l'ha potuta salvare in 24bit (cioè 16 milioni di colori) per poi convertirla in HAM8. Con questo metodo ha ottenuto una continuità di colori soddisfacente. Per quanto riguarda il resto bisogna saper usare abbastanza bene il suddetto programma e non è escluso che ce ne occuperemo in qualche nuova rubrica.
5 - Quasi tutti! (IO NO, ad esempio, ndMax).

E DOPO PC vs AMIGA... AMIGA 1.2 vs AMIGA 1.3

Alla gentile redazione di TGM,
Leggo la vostra rivista da circa tre mesi e da circa tre mesi ho acquistato un'Amiga 500 V. 1.3 e sull'articolo "CINQUANTA VOLTE TGM" del n° 50 ho letto che DOUBLE DRAGON II su Amiga V. 1.3 non partiva.
Questo non è vero!!!
Poi c'era anche scritto, ripeto le testuali parole: Double Dragon II che non va su 1.3 (eh, che pacco, lo sapevo che è meglio comprare l'Amiga con l'1.2...). Se l'Amiga 1.3 secondo Marco Auletta fa schifo, pena e ribrezzo, l'Amiga 500 Plus con Kickstart 2/0 cosa dovrebbe fare?
Desidererei una risposta dall'accusato.
Cordiali saluti.

Porsio Vincenzo

Sono stato chiamato in causa, ed eccomi qua. Evidentemente, possiedi l'Amiga da troppo poco - la nota tra parentesi era piuttosto riconoscibile per chi fosse stato "in giro" a quel tempo: tutti quanti, infatti, erano indecisi tra l'1.2 e l'1.3 (quante volte mi hanno chiesto "ma cosa devo comprare") per via di alcuni programmi che non giravano sull'uno o sull'altro. Double Dragon II effettivamente girava sull'1.3 e non sull'1.2 (mi sono confuso!), ma tu mi hai frainteso - mi sono limitato citare la tipica esclamazione di chi trovava un gioco che non funzionava sul "nuovo" sistema operativo, se non ci sei arrivato era una specie di battuta. Non ho mai detto che l'Amiga con l'1.3 "fa schifo, pena e ribrezzo" ("perché ti inventi le cose?" direbbe il gaurro-tipo), io stesso per ben due giorni sono stato un felice possessore di tale modello - prima di accorgermi che era guasto. Intanto che ci sono, vi confido una cosa: a casa ho solo un C64, un PC Engine e un Master System, quindi tra Amiga e PC sono abbastanza "super partes" (ecchissene...).
Ad ogni modo, "fa schifo, pena e ribrezzo" è un'espressione che si adatta perfettamente all'Amiga 500+, uno sporco ibrido creato (è risaputo) dalla Commodore tedesca per smerciare i 500 rimasti invenduti prima di lanciare il 600. Questo splendido modello, infatti (mi riferisco al +) unisce in un comodo guscio di plastica i difetti della primissima versione del sistema operativo 2.0 e quelli dell'architettura del 500 (incompatibilità software pronunciata e impossibilità di utilizzare le nuove periferiche), un'affarone senza precedenti. Rifletti un attimo prima di dirmi "è una macchina meravigliosa", quando spendo male i miei soldi sono il primo ad ammetterlo - tanto tempo fa ho comprato Double Dragon su cassetta (18.000 lire, mi sembra), faceva ampiamente ribrezzo e non mi sono mai sognato di affermare il contrario. E l'ho regalato, tra parentesi. Sveglia!

TGM D.S.E.

Cara redazione di TGM (scusate il tono confidenziale), sono Nicola da Chieti. Ho già scritto diverse lettere: alcune comiche (nel senso che erano scritte così male da far ridere) e altre più serie. In questa missiva mi preme (chi mi ha premuto?) raccontarvi alcune cose.
Premetto che il vostro giornale mi ha insegnato alcuni vocaboli che in precedenza non adoperavo, ma un paio di questi sono stati causa di guai...
Stavamo spiegando in classe un brano dell'Eneide (frequento il IV ginnasio a Chieti) quando la professoressa ci chiese se qualcuno conosceva il significato della parola "talamo". Io cominciai parlando piano e dissi che era una parte del cervello; i miei

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

compagni mi guardarono incuriositi, mentre la professoressa disse che non era altro che la stanza da letto! Grazie a William ho fatto una bella figura, anche se i miei compagni mi hanno preso per matto (chi poteva conoscere la definizione che ho dato?)...
In un tema ho invece usato le parole "dilagante umorismo", che naturalmente la prof ha corretto, abbassandomi il voto di quel poco che bastava per farmi scendere la media... Comunque non voglio incolpare nessuno, facciamoci una risata su e non parliamone più (scusate la rima).
Che fine ha fatto Galactic, il gioco di Stavros Fasoulas?
Che aspetta il Team 17 a fare un gioco di calcio?
Quand'è che Max diventerà normale? Ok, adesso sto degenerando, vi saluto e spero mi pubblichiate (10 a 1 che non mi pubblicate, comunque ci provo)(hai perso. La tua lettera è stata pubblicata Ndr). Ciao a tutta la redazione

Nicola

Ah ah ah! Così la prossima volta impari a leggere TGM. Ma cosa sto dicendo? Lasciamo perdere. Nel primo caso, potevi agire un po' più d'astuzia: se si sta spiegando l'Eneide, non si andrà di certo a parlare di ghiandole e menate varie, non trovi? Sveglia! Per il secondo caso, "umorismo dilagante" è abbastanza corretto ma è decisamente inusuale, inoltre dovresti scrivere sempre con il tuo stile - ed evitare accuratamente le terminologie di Max, che non per niente usa solo lui.
Galactic... Uhm, e chi lo sa? Probabilmente non ha ancora trovato un distributore, o magari Stavros avrà deciso di rivedere interamente il gioco, chissà...
Che cosa intendi per normale? Noi siamo tutti normali! E domineremo il mondo! Ahahahahahah...

A.A.A. CERCASI REDATTRICE DISPERATAMENTE

Mandrillosi redattori di TGM,
e io che credevo che in quanto a ragazze fosse a corto quasi quanto me! E invece... Prima fra tutte la Roberta, segretaria dalla voce sensuale (ma ti sei fumato il cervello? NdShin), poi la prima redattrice della storia di TGM: Eloisa.
Cara e dolce Elo, ho avuto modo di vederti allo scorso SIM HI-FI e... complimenti! Sei molto carina (vuoi mettere? Non per niente è mia sorella! NdShin). E poi? Cos'è è successo? Zzap! diventa allegato a TGM e vengo a scoprire che a far parte della mitica redazione ci sono anche altre ragazze. Nell'ordine: Silvia, Cristiana e, l'ultima arrivata, Maria. Non ho mai avuto modo di vedere né Silvia né Cristiana e date le caricature di Rudy Mascheretti (non proprio di buona fattura) non è che si possa apprezzare l'aspetto estetico di codeste ragazze più di tanto. Maria, invece, dalle foto (Marzo e Aprile) apparse su Zzap! e dalle caricature di Elo (sei un mito!), sembra proprio niente male, davvero! Tuttavia, cara Maria, se vuoi un consiglio (mi viene spontaneo dopo aver visto la foto sul numero di Marzo, a proposito, chi è l'altra ragazza?), dovresti truccarti un po' di meno! Non è che anzi che fare la Psicologa di Redazione sei lì per... Ehm, non te la prendere stavo solo scherzando. Sicuramente Paolone non ci aveva pensato, ma io sì e giuro mi sono messo a ghignare come un forsennato.
Concludendo, mi sembra di capire che lì in redazione vi ritrovate in mezzo a un Harem e che l'unico che sembra destinato a restare da solo, beh, sia io.
Alla prossima,
Rollo '72

P.S. Posso sapere qualche informazione extra su ognuna di loro? Vi prego, sono disperato.

Ragazzo mio sei fuori strada. Dunque sveliamo un po' di segreti. Mia sorella, Eloisa, è un po' di tempo che se viene in redazione una volta al mese è dir tanto. Purtroppo è alle prese con la maturità e le capita di rado avere anche un solo briciolo di tempo per poter scrivere qualcosa. Ha quasi diciott'anni, hai già avuto modo di vederla, e purtroppo per te (e per chiunque altro) ha già il ragazzo (Giancarlo Calzetta, comunque al momento milite). La Roberta si aggira intorno ai 24 anni (anno più anno meno), ed è già accoppiata con tale Alberto (su costui non mi pronuncio perché potrei ritrovarmi appeso al muro in stile poster). Silvia (16 anni) e Cristiana (Dato Non Pervenuto, 18? 19? 20? Boh?) sono le ragazze rispettivamente di Davide Corrado (Dave), redattore di Zzap! e Console Mania, nonché membro dei Bovas, e di Jack (Giancarlo Albertinazzi). Concordo con te nel dire che le caricature di Rudy non siano granché, ma per tua sfortuna (dato che sono già impegnate) sono entrambe davvero carine. L'ultima arrivata è Maria, ha ventun'anni, è alta un metro e settantotto ed è l'unica redattrice a essere libera (o almeno così sembra) e credo che tale rimarrà (predisposizione del carattere?). Se vuoi farti sotto, parlane direttamente con lei, ma non so quanto ti convenga. Ci sono inoltre altre ragazze che frequentano la redazione saltuariamente: Chiara, la ragazza di Luke; Sabrina, la ragazza di Andrea Fattori; e per concludere, Dea, Francesca ed Elena, delle nostre amiche. Concludo anch'io dicendoti che sei fuori strada poiché sia Silvia sia Cristiana vengono in redazione piuttosto di rado (e quindi niente harem) in quanto ci pensano i rispettivi ragazzi a farle scrivere i vari commenti sulle recensioni. Anche Maria, infine, si fa vedere raramente, quattro o cinque volte al mese, d'altronde Zzap! è quella che è.
Ah! Un'ultima cosa. l'altra ragazza della foto apparsa sul numero di Marzo è Alessia, un'amica di Maria, ha un viso molto bellino (e paffutello), ma ha solo quindici anni, un po' pochini per te che ne hai ventuno...

SYNTHETICAMENTE

In primo luogo un bacione a Cinzia di Mestre (VE). Ho letto la tua lettera e ti ringrazio moltissimo per i complimenti (sono io, Emanuele (o Shin), che ti sto rispondendo), mi hai fatto arrossire se devo essere sincero. Visto che lo volevi sapere, ti dirò che ho diciott'anni e mezzo e che, diciamo così, non mi ritengo propriamente fotogenico. Mi sono già imboscato il tuo indirizzo e ho incorniciato la tua lettera in camera! Fatti sentire...
Passiamo quindi al povero MUC che si è ritrovato l'Amiga morto a causa di un virus (il quale era preceduto dal messaggio che segue).
"Questo file, se attivato (e se lo state leggendo lo avete già attivato), inizia una procedura che dapprima frigge in padella il disco duro (o discotto o disco grosso) e immediatamente dopo lo scomunica a vita. In seguito immette della caffeina nella memoria principale, tenendola sveglia tutta la notte di modo che dopo pochi giorni avrà due occhiaie paurose e non capirà più nulla, facendo dei casini pazzeschi. La fase seguente è l'attivazione del virus "Clearkill" che fa venire la forfora al monitor, con conseguente infesciamento generale. Quando il monitor sarà fuggito sugli Appalachi per la vergogna, il passo seguente è l'ammosciamento del disco duro mediante pociatura nel caffelatte, dopo di che vi rimarrà memorizzata la pubblicità del caffe RINKO.
Durante questa fase vengono anche espulse delle palline di taleggi stagionato, alle quali il fido Mous non potrà resistere correndogli dietro fino a ca' dal diavul. A quel punto vi saranno rimasti solo i tasti della tastiera, coi quali potrete addirittura farvi la birra. E ora attenzione: questo messaggio si autodistruggerà fra dieci secondi con una simpatica esplosione termonucleare globale. 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... puff. Mannaggia, queste bombe atomiche fatte in casa non sono più quelle di una volta".
Beh, passiamo oltre. Un certo Fabio Testa a quanto pare è un po' confuso: ci accusa di considerare i PC inferiori ai 486, e subito dopo ci esorta a non considerare obsoleti i 386. Innanzitutto, i 486 sono dei PC (che credevi?) e quindi non possono essere superiori a sé stessi, seconda cosa, i 386 stanno inesorabilmente per essere tagliati fuori dal mercato: i giochi cominciano già a non accontentarsi dei 486 "minori", figuriamoci poi come possono andare sui 386. Un tizio che non si firma ci chiede di inserire anche le voci "longevità" e "appetibilità" nelle recensioni: già non ci piace eccessivamente relegare il successo o meno di un gioco a un semplice numero (se vi diciamo "è gran bello" non è più o meno la stessa cosa che "90%"?), figuriamoci poi se dovessimo complicare le cose.
Un saluto a Salvatore (o Salvo): non è che la tua vita sia stata piuttosto fortunata, eh? Complimenti, hai uno humour niente male... Idem con patate per Luke "Guybrush" Napolitano. Per la cronaca non abbiamo mai dato un cento per cento ad un gioco (tantomeno a Monkey Island, a Monkey 2 cosa avremmo dovuto dare? 150%?) poiché potrebbe sempre uscirne uno migliore (sotto ogni punto di vista).
Stefano C. alias il Paradroide ricorda nostalgicamente i bei tempi andati, quando erano Paradroid e Into The Eagle's Nest i miglior giochi sulla piazza...
Fabio Sorgini di Pomezia è un nostro accanito lettore in età quasi avanzata (non t'offendere ma per me che ne ho diciotto i tuoi trenta sono un po' tantini, NdShin). Per le risposte alle tue domande sarà per un'altra volta oppure chiamami in redazione vedrò di risponderti personalmente.
Mauro Sciortino ci propone un quiz piuttosto demenziale legato al mondo videoludico, lasciati dire, comunque, che ci ha già pensato qualcun'altro, prima di te, anni addietro. Beppe Florio voleva rispondere a "quel genio di Alessio Manelli", peccato che la tua lettera sia arrivata con un po' di ritardo, ci ha già pensato lo stesso Max a rivelare sullo scorso numero la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità.

CONCLUDENDO

Queste ultime righe le occupo per salutare il come sempre fin troppo prodigo (di complimenti) Genovese con Parenti in Scozia ed Enrico "Judas" Russella (la tua risposta al quiz musicale del numero di Marzo è naturalmente corretta, si trattava di Tziganata, dei Litfiba).
Non pubblico il tuo quesito perché fin troppo facile ("Gira nel mio cerchio") e ve ne propongo invece un altro che mi ha fornito MA: "She's moody and grey, she's mean and she's restless". Ok, visto che in questo periodo sono particolarmente malinconico eccovene un secondo tutt'altro che difficile "Before you slip into unconsciousness I'd love to have another kiss...".

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

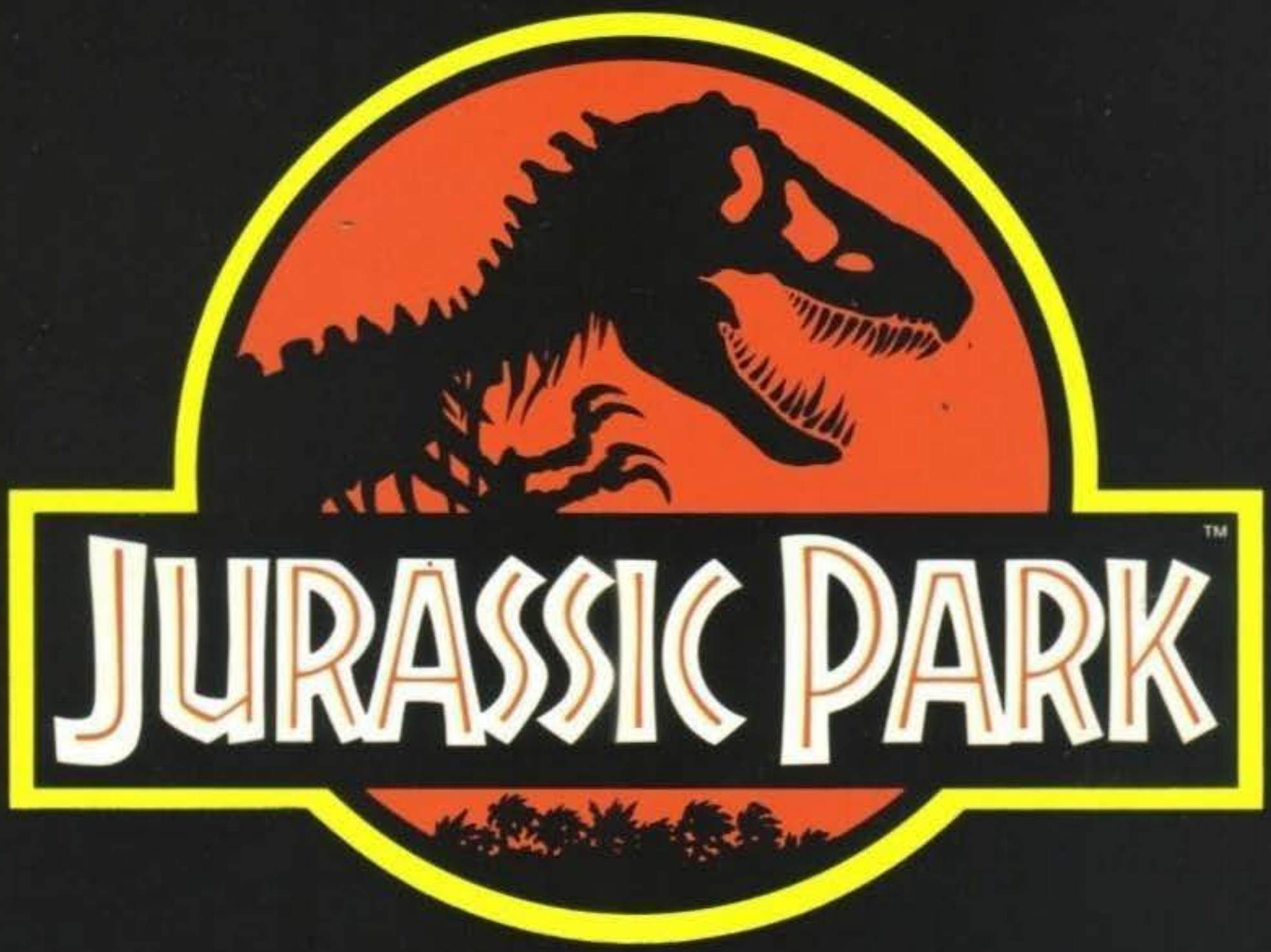
http://www.oldgamesitalia.net/

17 MAGGIO • 17 SETTEMBRE

3

É COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

A STEVEN SPIELBERG FILM



UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL • LAURA DERN • JEFF GOLDBLUM • RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL L. JACKSON • BOB PECK • MARTIN FERRERO
JOHN WILLIAMS • MICHAEL KAHN A.C.E. • RICK CARTER
DEAN CUNDEY A.S.C. • MICHAEL CRICHTON
DAVID W. ROPP • MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
STEVEN SPIELBERG • A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL

(...) ED ECCO, DA LONTANO, PROFILARSI ALTA, GIGANTESCA, SINISTRA, UN' OMBRA: ONDEGGIA UN POCO, POI PROCEDE EMERGENDO DALLA VEGETAZIONE, ACCOMPAGNATA DA UN SECCO FRACASSO DI CESPUGLI DIVELTI, DI RAMI SPEZZATI, DI SASSI CHE ROTOLANO ROVINOSAMENTE...

(... CONTINUA)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

- PIU' DI 9000 LOCALITÀ - CITTÀ, PAESI.
- DATABASE DI INFORMAZIONI SU: ALBERGHI, CAMPEGGI, RISTORANTI.
- PIANIFICA AUTOMATICAMENTE I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER, IN MODO FACILE E VELOCE.
- STAMPA CARTINE E DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.
- TI FA RISPARMIARE FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.

COMPRALO OGGI A L. 149.000

PER INFORMAZIONI 0332/874341

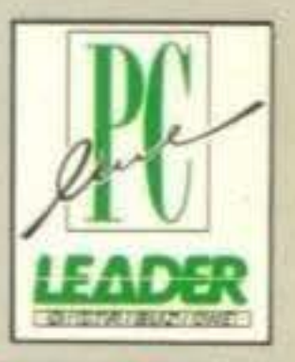
Map background © John Bartholomew and Son Ltd, Edinburgh, Scotland

AUTOROUTE TI REGALA IL FERMA-SOLDI PER TUTTO QUELLO CHE TI FA RISPARMIARE.

SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3 Mb di spazio libero
- Scheda video Super VGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP Paintjet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/